



КАРАНДАШ И БУМАГА 2.01.04

ВОЗРОЖДЕНИЕ

WWW.POSTNUCLEAR.RPGCLUB.RU

Fallout PnP © VINTD&C^o



Содержание

От переводчиков

Часть I: Введение

[Игровые принадлежности](#)

[Глоссарий терминов во вселенной Fallout](#)

Часть II: Создание персонажа

Создание персонажа. Часть 1: Концепция персонажа

[Терминология Характеристики](#)

[Основные Характеристики](#)

[Умения](#)

[Уникумы](#)

[Навыки](#)

[Карма](#)

[Дополнительные Характеристики](#)

Создание персонажа. Часть 2: Раса

[Человек](#)

[Мертвяк](#)

[Супермутант](#)

[Полумутант](#)

[Коготь Смерти](#)

[Собака](#)

[Робот-гуманоид](#)

Создание персонажа. Часть 3: Уникумы

Создание персонажа. Часть 4: Характеристики

[Основные Характеристики](#)

[Вторичные Характеристики](#)

Создание персонажа. Часть 5: Умения

Создание персонажа. Часть 6: Карма и штрихи

Часть III: Течение игры

Перед сражением: Экипировка оружием и броней

[Оружие и объекты в руках](#)

[Состояние оружия](#)

[Ремонт оружия](#)

[Состояние техники](#)

[Ремонт техники](#)

[Ношение брони](#)

[Состояние брони](#)

[Ремонт брони](#)

Смертельная битва

[Начало сражения](#)

Сражение. Часть 1: Определение порядка действий

Сражение. Часть 2: Действие

[Перемещение](#)

[Использование предметов](#)

[Экипировка предметами](#)

[Подъем предметов](#)

[Перезарядка](#)

[Применение Умений](#)

[Лечение раненых товарищей](#)

[Подъем с земли](#)

[Закладка мин](#)

[Установка треног и артиллерии](#)

[Изменение позиции – на короткоках и ползком](#)

[Защита](#)

[Атака](#)

[Стрельба Очередью](#)

Атака. Шаг 1: Определение и Бросок на Попадание

[Базовая вероятность попадания](#)

[Модификаторы дальности](#)

[Модификаторы освещённости](#)

[Модификатор Класса Брони](#)

[Модификатор препятствий](#)

[Модификатор состояния оружия](#)

[Модификаторы Прицельных выстрелов](#)

[Формула](#)

[Отмена атаки и Броска](#)

[Замечания по Броскам: стрельба Очередью](#)

[Кучная стрельба Очередью](#)

[Оружие со сдвоенным выстрелом](#)

[После Бросков](#)

[Падения в рукопашном бою и от стрельбы](#)

[Очередью](#)

Атака. Шаг 2: Повреждение

[Повреждение при стрельбе Очередями](#)

[Повреждение от нестандартного оружия](#)

Атака. Шаг 3: Вероятность критического попадания

Атака. Шаг 4: Продолжение и завершение сражения

Бой с применением транспортного средства

[Повреждение транспортного средства](#)

[Нацеливание на системы транспортного средства](#)

[ЭМИ атаки](#)

[Разрушение и уничтожение систем техники](#)

Расчёт и проведение боя с использованием техники

[Очерёдность](#)

[Раунды](#)

[Броски на Вождение](#)

[Действия водителя](#)

[Модификаторы Бросков на Вождение](#)

[Авария: Повреждение](#)

[Авария: Сломанные конечности](#)

[Авария: Ранения головы](#)

[Авария: Последствия катастрофы](#)

[Движение в конце Раунда](#)

Повреждение и Смерть

[Повреждения от огня и кислоты](#)

[Повреждения от яда](#)

[Повреждения от радиации](#)

[Повреждения от газа](#)

[Сломанные конечности и слепота](#)

[Препараты, привыкание и отвыкание](#)

[Лечение](#)

[Ремонт робота](#)

[Смерть](#)

Жизнь в Пустоши

[Торговля и бартер](#)

[Карма](#)

[Карма-навыки](#)

[Чтение книг](#)

[Открытие и вышибание дверей](#)

[Обнаружение, установка и снятие ловушек](#)

[Установка и обезвреживание взрывчатки](#)

[Обнаружение, укладка и обезвреживание мин](#)

[Электричество, бензин и энергия](#)

[Случайные встречи](#)

[Обнаружение крадущихся персонажей](#)

[Плавание и переход вброд](#)

Искусство воровства

[Подкрадывание](#)
[Кража](#)
[Возврат предмета](#)
[Взлом замков](#)

Развитие

Часть IV: Вселенная Fallout (постъядерные США)

[Общие сведения о вселенной Fallout](#)
[Достопримечательности](#)

Часть V: Бестиарий Fallout

[Крысы](#)
[Насекомые](#)
[Брамины](#)
[Пришельцы](#)
[Радскорпионы](#)
[Волки](#)
[Когти Смерти](#)
[Плюющийся цветок](#)
[Гекконы](#)
[Комодские Ящеры](#)

Часть VI: Оружие, боеприпасы, броня и снаряжение

Оружие

[Оружие для рукопашного боя](#)
[Холодное оружие](#)
[Лёгкое стрелковое оружие](#)

Тяжёлое оружие

[Энергетическое оружие](#)
[Метательное оружие](#)

Модернизация оружия

Боеприпасы

[Типы газов](#)
[Типы кислот](#)
[Ловушки](#)
[Мины](#)

Броня

[Шлемы](#)

Снаряжение

Медицинские препараты (Стимуляторы)

Транспортные средства

[Легковые авто, грузовики и транспорты](#)
[Боевые транспортные средства и артиллерия](#)
[Модернизация транспортных средств](#)

Приложение А: Большая карта постъядерной Калифорнии

Приложение Б: В помощь начинающему

Игровому Мастеру

Приложение В: Пособие по составлению

Модулей

Приложение Г: Архетипы персонажей

Приложение Д: Пример Приключения

От переводчиков

Перед Вами самый полный перевод правил Fallout: Pencil and Paper 2.01.04 на русский язык.

Проект перевода данных правил просуществовал немногим больше года. Через него прошло много людей. Именно их и следует благодарить за тот русский текст, который Вы видите перед собой:

А.Кв., BI00dASP, Counter, Escapist, Giant Ant Mutant, HawkBaiker, LICH, Reckless_One, Siam, T100-ZaRaZa, Vault_13, Vint08, Viom

Так же в данном тексте использовались фрагменты перевода Fallout PnP версии 1.6 Хмельницкого Алексея.

Особую благодарность за редактирование переводов и приведение их к читабельному виду хочу выразить Петру 'Petrk' Кузнецову и Вадиму 'Viom'; Игорю 'Counter' Чечнёву за PDF версию перевода; а также Артуру 'HawkBaiker' Григорьеву и Артёму 'Reckless One' Пермитину за арт. А так же всем тем, кто ждал этот перевод, несмотря ни на что.

Мое персональное спасибо www.AG.ru, www.freelancer.ag.ru; Дмитрию 'LICH' Ипполитову за предоставление форума и помощи в поиске переводчиков, а также всем кто все еще любит Fallout.

Все права на вселенную Fallout принадлежат компании Interplay.

Не исключено, что Вы найдёте какие-нибудь недочёты и баги в переводе или просто захотите выразить свое мнение – пишите на vint08@ag.ru или заходите на www.postnuclear.rpgclub.ru/forums/

Изменения версии 2.01.02

- Исправлено большое количество мелких грамматических ошибок и опечаток
- Добавлено описание патрона 5.45 мм, изменены цены на некторое оружие
- Полностью переделан перевод раздела «Пистолеты» (огромное пасибо Siam'y)

Thanx: Creater, Siam, Viom.

Изменения версии 2.01.03

- Убраны все лишние '+' и '-' в описании рас
- Внесены *существенные* изменения в описания Навыка Доктор, Класа Брони и Формулы
- Исправлено конечное число опечаток и недочетов

Thanx: T100-ZaRaZa.

Изменения версии 2.01.04

- Появилась новая обложка и подправлены изображения Пип-Боев (Big Thanx 2 Андрей 'Dron' Рафилов)
- Исправлены опечатки (Thanx 2 T100-ZaRaZa)

Это не является окончательной версией перевода! В дальнейшем будет улучшаться его качество. Никаких «глобальных» изменений и добавлений текста не планируется.

Виктор 'Vint08' Козлов

Часть I: Введение

«Imagine all the people, living in harmony.»
(«Представьте всех людей, живущих в гармонии»)
- John Lennon, *Imagine*.

Представьте на мгновение мир без политических убеждений. Представьте мир без религий, где взгляды людей более не важны. Где нет различий между старым и молодым, богатым и бедным, атеистом и верующим, либералом и консерватором. Представьте мир, где личность независима от цвета кожи или этнического прошлого.

К февралю 2001 года Соединённые Штаты и Россия накопили в своем арсенале более 30000 ядерных боеголовок. Чтобы уничтожить жизнь на этой планете потребовалось бы 800 таких боеголовок. За полчаса между запуском ракет и взрывом последней из них будет нетрудно представить мир, где расовые, религиозные, классовые и национальные различия больше не важны. Через дни и недели после войны оставшиеся люди будут бороться за жизнь в сильно изменившейся окружающей среде. Земля, также как и человечество будет зализывать эту рану сотни, если не тысячи лет.



Fallout - это постъядерная RPG, действие которой происходит через некоторое время после великого ядерного конфликта 2077 года. 99 % человечества и большая часть жизни была стёрта с лица земли в ядерной войне. Конечно, были миллионы выживших, хотя многие невообразимо изменились. Вы можете играть в Fallout как в Кампанию с серией маленьких Приключений, связанных воедино главной сюжетной линией, так и в одиночную игру-Модуль без особых переплетений с общим миром и малой насыщенностью событиями. Можно поиграть в один субботний вечер с 2-3 друзьями или же группой в 7-8 человек по 2-3 раза в неделю. Единственные ограничения накладываются количеством свободного времени и рамками воображения.

Игровые принадлежности

Каждому игроку необходимо приобрести набор «процентников» (два десятигранных кубика, один из которых обозначает десятки, а второй - единицы двузначного числа). Игровому мастеру нужен ещё и стандартный набор RPG-кубиков (d4,d6,d8,d10,d12,d20). Кроме того, игрокам нужны Листы Персонажей (находятся в отдельном файле), карандаш и хотя бы каплю воображения. Игровому Мастеру понадобится эта книга и немного больше воображения. Пригодиться также и листок в шестигранную клетку. Каждый персонаж может быть снабжён собственной фигуркой на шестигранном листе, а Игровому Мастеру стоит

попробовать нарисовать несколько основных существ и пейзажи (деревья и заброшенные здания, стены и т.д.), однако это также необязательно.

Вы можете ознакомиться со всеми премудростями игры с кубиками в любом игровом магазине. Или в ларьке для продажи комиксов. Игровое поле с шестигранными делениями (гексодоска) обычно продаётся в таких магазинах. Некоторые игры, такие как Warhammer 40K и Battletech используют их, и иногда можно заказать по Каталогам этих компаний. С миниатюрами всё гораздо сложнее. Для ограниченных в финансах игроков хорошо подойдут пластиковые фигурки солдатиков, прекрасно уместящихся на игровом поле. Также всю технику можно взять из наборов к этим солдатикам. Что касается настоящих ценителей эстетики в ролевых играх, то они могут потратить сотни долларов на создание детализированных моделей.

Глоссарий терминов во вселенной Fallout

Сражение (Combat): Последовательность событий на гексодоске, делящаяся на Раунды, примерно по 10 секунд каждый. Заканчивается после смерти одной из противоборствующих сторон.

Существо (Critter): этот термин автоматически подразумевает любого биологического НИП.

Смерть (Death): Смерть наступает, когда Очки Жизни персонажа опускаются ниже 0, а медицинская помощь вовремя не поспевает. Во вселенной Fallout смерть окончательна и бесповоротна.

Опыт (EXP, EP, Experience): Численная мера общего жизненного опыта персонажа во вселенной Fallout. Когда персонаж набирает достаточно Опыта, он переходит на Уровень выше.

Fallout: Серия игр от Interplay Productions, продолжение их знаменитой Wasteland RPG, происходящей в постъядерной вселенной; в этой же вселенной происходит действие данной бесплатной RPG. Также этот термин означает выпадение радиоактивных осадков, представляющее собой рассеивание радиоактивных частиц - результат распада атомов, вызванный взрывом ядерной бомбы.

Игровой Мастер (ИМ, Gamemaster, GM): Игровой Мастер - это человек в роли рассказчика и судьи в одном лице. ИМ предлагает игрокам историю, рассказывая о том, что переживают их герои, а те могут контролировать реакцию своих персонажей. ИМ осуществляет основные Броски кубиков и управляет всеми НИП. Слово ИМ в любой ситуации окончательно и главнее даже этой книги. В конце концов, это мир ИМ. Как уже говорилось выше, роль Игрового Мастера требует воображения и

стандартного набора кубиков (1d4, 1d6, 1d8, 2d10, 1d12, 1d20).

Карма (Karma): мера сделанного персонажем добра или зла, или, возможно, здорового баланса того и другого.

Уровень (Level): «статус» персонажа во вселенной Fallout. Если персонаж получил Уровень, это означает, что он благодаря своим действиям набрал достаточно Опыта.

Неигровой Персонаж (НИП, Non-Player Character, NPC): персонаж во вселенной Fallout, не контролируемый игроком; такие персонажи обыгрываются Мастером.

Навык (Перк, Perk): специальная награда, получаемая игроком через каждые несколько Уровней.

Игрок (Player): один из участников игры. Точнее - человек, контролирующий Игровой Персонаж.

Игровой Персонаж (ИП, Player Character, PC): персонаж в игровой вселенной, управляемый Игроком. Своеобразное alter ego игрока во вселенной Fallout.

Основные Характеристики (Первичные Характеристики, Статы, Primary Statistics, Stats): мера основных способностей персонажа, включающая Силу, Восприятие, Выносливость, Обаяние, Интеллект, Ловкость и Удачу.

Ранг (Rank): не положение, а, скорее, «уровень» некоторых Навыков.

Броски на __ (Rolls Against __): когда вы увидите этот текст, найдите: от вас потребуется Бросить кубики на соответствующую Характеристику или Умение. Броски на Основные Характеристики делаются с помощью 1d10 и выпавший результат должен быть равным или меньше значения соответствующей Характеристику. В этом случае Бросок считается успешным. Броски на Вторичные Характеристики выполняются «процентниками» (2d10) по такому же правилу. Бросок с результатом 2 на Выносливость, когда значение Выносливости 4, означает, что Ваш персонаж умудрился выздороветь от опасного заболевания. Бросок с результатом 75 на 40% Умения Скиталец означает, что ваш персонаж пропустил мутировавший кактус с водой, который спас бы ему жизнь. Некоторые Броски выполняются Мастером без оглашения игрокам.

Раунд (Round): Раунд боя длится примерно 10 секунд и продолжается до тех пор, пока все Существа, вовлеченные в бой, не завершат свои Ходы.

Дополнительные Характеристики (Вторичные, Secondary [Derived] Statistics): эти характеристики вычисляются с помощью формул с использованием

чисел из разных источников, например, Основные Характеристики, Снаряжение и т.д.

Умения (Skills): численная мера того, насколько хорошо персонаж умеет что-либо делать в мире Fallout'a.

Шанс на Попадание (To Hit): это число, которое вы должны выбросить для того, чтобы оружие, за другой конец которого вы держитесь, навелось на монстра и причинило ему вред.

Уникум (Trait): Уникум – это особенные врожденные способности персонажа. Большинство из них - палки о двух концах и, как правило, не могут быть изменены в процессе игры.

Ход (Turn): Ход в бою состоит в совершении действий одним из персонажей или другим существом. Ход длится 10 секунд игрового времени; однако все ходы одного Раунда происходят «одновременно» в течение 10 секунд.

Игра

Игра начинается с создания персонажа. Если у вас уже есть свой персонаж, то пропустите вторую часть.

Часть II: Создание персонажа

Создание персонажа. Часть первая: Концепция персонажа

«Who are you?»

(«Кто ты есть?»)

- Tom Stoppard, *Rosencrantz u Guildenstern are Dead*.

Представьте себе, как должен выглядеть ваш персонаж. Это ваше alter ego во вселенной Fallout. Будет ли он метким снайпером? Гонщиком в песках? Незаметным вором? Бойким на язык парнем, который может пробраться мимо вооруженных охранников, заболтав их? Чемпионом по боксу, сильным, но медленным? Прекрасной обольстительницей, которая в мгновение ока получит всё, чего ни попросит? Вариантов бесчисленное множество. И если вы определились с выбором, то сейчас самое время ознакомиться с Листом Персонажа и выучить немного терминов.



На протяжении всего процесса создания персонажа, да и большей части пояснения игры, мы будем использовать в качестве примеров Джека и Джейн, наших скромных и политически независимых друзей.

Терминология характеристик

Основные Характеристики (Primary Statistics)

Всего существуют 7 Основных Характеристик, или Статов, описывающих параметры персонажа: Сила, Восприятие, Выносливость, Обаяние, Интеллект, Ловкость и Удача. Это сильные и слабые стороны вашего персонажа, определяющие все остальные параметры вашего героя. Как правило, Основные Характеристики в процессе игры не изменяются. Для более подробной информации смотрите ниже главу [«Создание персонажа. Часть четвёртая: Характеристики»](#).

Умения (Skills)

Персонаж обладает 19 Умениями. Этим Умениям персонаж обучается по мере того, как он путешествует по дорогам судьбы. Вот они: Лёгкое Оружие, Тяжёлое Оружие, Энергетическое Оружие, Рукопашная, Холодное Оружие, Метание, Первая Помощь, Доктор, Вождение, Красться, Взлом, Воровство, Ловушки, Наука, Ремонт, Разговор, Обмен, Игра и Скиталец. Умения могут совершенствоваться постоянно, а иногда и ухудшаться. Для более подробной информации смотрите ниже главу [«Создание персонажа. Часть пятая: Умения»](#).

Уникумы (Traits)

Уникумы - необязательная часть персонажа. Обычно, это обоюдоострый меч - они дают преимущества и недостатки одновременно. Зачастую Уникумы влияют на Умения и делают вашего персонажа уникальным. Смотрите ниже главу [«Создание персонажа. Часть третья: Уникумы»](#).

Навыки (Perks)

Навыки - особые способности персонажа, предлагаемые к выбору через каждые несколько уровней и служащие для придания игре чёткости. Зачастую Навыки влияют на Умения и делают игру более интересной. Навыки не ухудшают персонажа - они влияют на него только положительно. Смотрите ниже список Навыков в главе [«Часть III: Течение игры»](#).

Карма (Karma)

Так же, как в реальном мире, в постъядерном пространстве существует система моральных ценностей. Совершение определённых действий может повысить или понизить Карму персонажа. В отличие от абстрактной идеи морали, наказания и поощрения, Карма в Fallout - это численная мера сделанного вашим персонажем добра или зла. Карма также означает репутацию персонажа среди прочих обитателей пустыни. Делайте добро, и вам это откликнется. Действительно хорошие люди не будут иметь дело с действительно плохими

людьми, и наоборот. Если персонаж очень хороший или очень плохой, либо совершает поступок, способный существенно повлиять на его Карму (в ту или иную сторону), он может получить Карма-навык. Чаще всего, эти Навыки лишь показывают общеизвестный факт, но могут и давать бонусы для того, чтобы персонаж стал особенно хорошим (или плохим). Возможно, Карма вам может пригодиться. В дополнение к обычным Карма-навыкам, есть еще дополнительные Карма-навыки, которые персонаж может приобрести по пути, и можете быть уверены, что они окажут большое влияние на жизнь персонажа. В начале игры Карма персонажа всегда равна 0.

Дополнительные Характеристики (Secondary Statistics)

Это отдельная категория, включающая множество качеств персонажа, которые не попадают ни в одну из предшествующих категорий. Множество из них не изменяются, за исключением тех, которые описывают броню. Дополнительные Характеристики включают Класс Брони, Сопротивление Радиации, Сопротивление Яду, Уровень Лечения, Рукопашный Урон, Максимальный Груз, Сопротивление Повреждению, Порядок Действий и Критический Шанс. Для более полной информации смотрите ниже главу [«Создание персонажа. Часть четвёртая: Характеристики»](#).

Создание персонажа. Часть вторая: Раса

«He hath disgraced me, and hindered me half a million, laughed at my losses, mocked at my gains, scorned my nation, thwarted my bargains, cooled my friends, heated mine enemies; and what's his reason? I am a Jew.»

(«Он опозорил меня, отобрал полмиллиона, смеялся над моими поражениями, издевался над победами, презирал мой народ, портил сделки, охлаждал моих друзей, распалил врагов, и почему? Я - иудей»)

- *The Merchant of Venice, Act III, Scene 1:45-8*

Прежде всего, игрок должен выбрать расу. Практически все они человеческие или когда-то таковыми были, но у каждой есть свои преимущества и недостатки. Может быть, рас гораздо больше - в конце концов постъядерный мир очень велик. Нечеловеческие персонажи (Роботы, Собаки, Когти Смерти, Мертвяки и т.д.) специфические и играть ими намного сложнее. Мы рекомендуем играть ими только опытным игрокам.

Все расы имеют определённое максимальное и минимальное значение каждой Характеристики. Это значит, что числовое значение Характеристики для этой расы не может выходить за пределы, положенные расе, которую вы выбрали. Игрок должен записать эти значения для дальнейшего использования. Разные расы получают разные

Навыки и Уникумы. То же относится и к частоте получения Навыков.

Некоторые персонажи получают врождённую защиту от повреждений или радиации. Когда вы вычисляете повреждение, просто добавьте эти значения к вашим базовым показателям.

Когти Смерти и Собаки рассматриваются, как «животные» расы.

Человек (Human)

Обычный человек. Две руки, две ноги, два глаза. Вы и я. Человек не получает никаких бонусов и штрафов к базовым Характеристикам, за исключением +10% к Сопротивлению Электричеству. Люди получают Навыки каждый 3-ий Уровень. Вес человека колеблется от 110 до 280 фунтов соответственно росту от 1.5 до 2.5 метров в высоту.



	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	1	1	1	1	1	1	1
Сред	5	5	5	5	5	5	5
Макс	10	10	10	10	10	10	10

Мертвяк (Ghoul)

Когда взорвались бомбы, некоторые люди бесповоротно изменились (не только те из них, которые находились в непосредственной близости от эпицентра взрыва). Мертвяки - это люди, выжившие после взрыва бомбы, а радиация подняла их на иной клеточный уровень. Мертвяки практически не подвержены эффекту старения из-за крайне медленных внутриклеточных процессов. Радиация также изменила внешний вид Мертвяков, навсегда делая из них чужаков. Кожа Мертвяков свисает с оголённых костей, часто обрывками, а глубоко посаженные глаза таращатся из обожженных черепов. Естественно, именно поэтому этих несчастных называют «мертвяками». Кожа их может быть от бледно-белого до тёмно-коричневого цвета, с зеленоватым или желтоватым оттенком. Если у Мертвяка остались волосы, то они обычно не растут. Некоторые Мертвяки необъяснимым образом вступили в симбиоз с растениями, и их тела покрылись травой и мхом. Может, радиация и скрутила их тела, но интеллектуальные способности Мертвяков ничуть не изменились, и они вынуждены жить как несчастные отщепенцы, будучи полностью отвергнуты обществом, частью которого когда-то являлись. По этой причине Мертвяки образуют



собственные поселения или живут в поселениях с теми людьми и мутантами, которые не возражают против их присутствия. Что бы ни говорили про Мертвяков, они не едят человеческую плоть. Однако, чтобы выжить, им нужны небольшие дозы радиации, поэтому поселения Мертвяков располагаются близ разрушенных ядерных реакторов либо в кратерах атомных взрывов.

Мертвяки стареют очень медленно - их жизненный цикл длится ещё 300 лет после воздействия радиации. Их неестественно долгий жизненный цикл ещё не говорит о их неуязвимости - они так же подвержены болезням, падениям и пулям, как и любой другой. Мертвяки обычно весят от 80 до 160 фунтов и высотой от 1.5 до 2.5 метров. Могут ли Мертвяки воспроизводиться или нет - это открытый для науки вопрос. У Мертвяков есть естественный бонус Сопротивления Радиации в +40%, +10% бонус к Сопротивлениям Яду, Электричеству и Нормальному Повреждению. При создании персонажа они получают на 5 Очков Жизни меньше, чем люди.

Они получают Навыки каждый 4-ый Уровень. Мертвяки могут носить любую человеческую броню.

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	1	4	1	1	2	1	5
Сред	3	8	5	4	6	4	7
Макс	6	14	10	9	13	8	13

Супермутант (Super-Mutant)

Супермутанты (или просто мутанты, как они сами себя называют) не являются продуктом «естественных» последствий войны. Эта раса создана



сумасшедшим хранителем одного из убежищ, который хотел создать господствующую расу. Используя предвоенные биологические разработки, он усовершенствовал вирус ВПЭ (Вирус Принудительного Эволюционирования, Forced Evolutionary Virus, FEV) и начал экспериментировать на людях. Многие умерли прежде, чем он достиг желаемого результата. После «погружения» человека в среду, содержащую вирус ВПЭ, он подвергался интенсивным физиологическим изменениям. Люди становились выше, сильнее и интеллектуальнее. Когда-то армии Супермутантов были рабами своего Мастера и его мечтаний о «погружении» каждого человека на планете. Однако Мастер в итоге был убит, а Мутанты освободились (хотя, если послушать их рассказы, Мастер был скорее Мессией, чем психом). Мутанты стареют очень медленно, хотя и быстрее, чем Мертвяки.

Мутанты обычно здоровенные существа, достигающие 2.8 - 3 метров в высоту (мужчины и женщины). Их кожа обычно зеленовато-жёлтая, с буграми и наростами, покрывающими всё тело. Волосы у них растут там же, где и у обычных людей, но растут они гораздо медленнее (результат замедленных внутриклеточных процессов из-за вируса ВПЭ). Несмотря на долгую стерилизацию после действия ВПЭ, мутанты смогли иметь детей как себе подобных, так и помеси Полумутантов и Полулюдей (см. ниже раздел [«Полумутант»](#)). К сожалению, Мутанты чужды человеческому обществу. Многие из них не расстраиваются по этому поводу, а смотрят на человеческое общество как на большое и опустившееся до разложения и коррупции. Как уже говорилось – вирус ВПЭ был создан не только, чтобы увеличить физическую силу и выносливость, но также для поднятия человеческого интеллекта так, чтобы люди действительно развивались не только физически, но и интеллектуально. К сожалению, военная база с чанами ВПЭ была разрушена бомбами, и вирус попал в атмосферу. Видоизменённый радиацией он заразил много Людей, выживших на поверхности. В большинстве случаев это было безопасно и только минимально увеличило силу жителей Пустоши.

Когда Мастер начал опускать людей в чаны с ВПЭ, чтобы превратить людей в Супермутантов, оказалось, что некоторые из людей заражённых видоизменённой формой ВПЭ, не подвергались воздействию вируса, и не мутировали должным образом.

Например, Кентавры - это продукт неправильной мутации жителей Пустоши. Эти мутации намного сильнее, чем те, которым подверглись жители убежищ, захваченных армиями Мастера. Мутировавшие Люди убежищ, Анклава (хотя «погруженных» солдат Анклава было немного) и других мест, не подвергшихся воздействию ВПЭ, назывались Альфа Супермутантами и становились лидерами армии Мастера. Однако, большинство из них теперь стерильны.

Погружённые жители Пустоши, подвергшиеся воздействию ВПЭ и радиации, которая немного изменила их ДНК, были более многочисленными, так как могли иметь детей от сородичей и даже от «непогружённых» Людей. Их называли Бета Супермутантами, и они были рядовыми солдатами армии Мастера и его Единства.

Мутанты были некогда частью того, что они считали попыткой объединения человечества и преодоления человеческих пороков. Также говорят, что образцы вируса ВПЭ до сих пор сохранились, и сообщество Мутантов работает над достижением старой цели, несмотря на смерть Мастера.

Супермутанты получают бонусы +0/35 к Сопротивлению Газу, +10% к Сопротивлению Радиации, +20% к Сопротивлению Электричеству и +20% к Сопротивлению Яду. Они получают Навыки

каждый 4-ый Уровень, а также дополнительные 10 Очков Жизни при создании персонажа и 2 Очка Жизни при получении нового Уровня. Мутантам не легко использовать Лёгкое Оружие. При стрельбе из него, они совершают Броски на Попадание при штрафе в 2 единицы к Выносливости.

Они имеют следующие СУ/СП бонусы:

Н: 5/25 Л: 2/10 О: 5/15 П: 2/10 В: 3/10

(повреждения: Н - Нормальные, Л - Лазерные, О - Огненные, П - Плазменные, В - Взрывчатые)

После «погружения» Мутанты свободно живут около 200 лет. Мутанты, родившиеся от родителей-мутантов взрослеют так же скоро, как и люди, а живут в среднем 250 лет. Мутанты не могут носить броню, разработанную для Людей - она просто слишком тесная. Хотя если найти Мутанта помельче, а Человека – покрупнее, может что-то и получится.

Альфа Супермутанты

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	4	1	3	1	1	1	1
Сред	7	5	5	5	5	3	5
Макс	12	10	12	8	11	8	10

Бета Супермутанты

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	5	1	4	1	1	1	1
Сред	8	5	6	5	3	3	5
Макс	13	10	12	8	8	8	10

Полумутант (Half-Mutant)

Полумутанты - продукт союза Мутанта с «непогружённым» Человеком. Они не получают так много способностей, как Мутанты, но и не презираются окружающими - большинство из них могут сойти за длинных, уродливых Людей. Они живут чуть дольше, чем обычные Люди и немного подвижнее своего родителя-мутанта. В мире не так уж много Полумутантов, и поэтому у них всегда есть, что рассказать.

Полумутантам дается бонус +0/15 к Сопротивлению Газу, +15% к Сопротивлению Электричеству, +10% к Сопротивлению Яду и +5% к Сопротивлению Радиации. И получают Навыки каждый 3-ий Уровень. Полумутанты в состоянии носить человеческую броню (будет, правда, немного жать) и зачастую доживают до предельного возраста в 150 лет. Они около 2 метров в высоту и весят от 150 до 300 фунтов.

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	3	1	2	1	1	1	1
Сред	5	5	5	5	5	5	5
Макс	12	10	11	10	10	8	10

Коготь Смерти (Deathclaws)

Когти Смерти - раса громадных мутировавших ящериц, обладающих определенным интеллектом. Они ходят на двух задних лапах. При совершеннолетия достигают в высоту более двух метров и имеют чешуйчатую кожу от зелено-коричневого до светло-жёлтого цвета. У них ненормально большие, с растущими рогами головы - причиной этому, возможно, послужило смешивание ДНК человека и ящерицы, усиленное воздействием радиации. Некоторые племена Когтей Смерти в Центральной и Восточной части Америки адаптировались к жизни в суровых климатических условиях этой территории - у них толстый меховой кожный покров.



Когти Смерти живут в племенах от 25 до 100 особей и проводят большую часть времени за охотой и защитой самок и кладок яиц. Они могут общаться друг с другом и использовать простые боевые планы. Некоторые Когти Смерти достаточно умны для изучения человеческой речи. Но в связи с отсутствием голосовых связок они не говорят - просто имитируют человеческую речь, как это делают попугаи. Одно племя Когтей Смерти - Серое племя Северной Калифорнии - было объектом научных экспериментов, особи там намного умнее, чем основная часть их сородичей.

Когти Смерти получили такое прозвище из-за своих лап с длинными костяными выростами, растущими из их «пальцев». Это значит, что у них всегда есть встроенное холодное оружие, но при этом они не могут использовать ничего другого, кроме своих когтей. Ко всему прочему Когти Смерти не могут использовать броню. Когти - одни из наиболее ненавидимых существ Пустоши. Многие люди нападают на Когтей просто без всякой причины или стараются бежать подальше, насколько возможно быстро. Когти Смерти получают Навыки каждый 4-ый Уровень и получают дополнительные +2 Очка Жизни, достигая нового Уровня. Они около 3 метров в высоту и весят примерно 400 фунтов. Ко всему прочему Когти получают дополнительно 15 Очков Жизни в момент создания персонажа, +5 к Рукопашному Урону, +0/30 к Сопротивлению Газу, +20% к Сопротивлению Электричеству. Когти живут всего 15 лет и приблизительно к 4 годам достигают зрелости.

Они имеют следующие СУ/СП бонусы:

Н: 5/15 Л: 3/10 О: 0/0 П: 3/10 В: 2/10

Атаки Когтя Смерти

Взмах когтя (Холодное Оружие):

Пвр: 3d8 + РУ ОД Н: 3 П: н/д О: н/д

Удар когтя (Холодное Оружие):

Пвр: 2d10 + РУ ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Бодание (Рукопашная):

Пвр: 2d10 + РУ 75% шанса нокдауна,
ОД Н: 3 П: н/д О: н/д

Н - Неприцельный выстрел/удар; П - Прицельный выстрел/удар; О - выстрел Очередью

В скобках указаны значения для Серого племени.

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	6	5	1	1	1	6	1
Сред	8(6)	7	5	1	1(5)	9(7)	4
Макс	14(12)	12	13(11)	3	4(8)	16	10

Собака (Dog)

Собаки - это животные с четырьмя лапами, покрытые шерстью и немного грязные. Крайне дружелюбные и уравновешенные по отношению к человеку хозяину или группе людей, которые относятся к животному с любовью, лаской, дают немного еды.



Собаки во вселенной Fallout ничем не отличаются от своих реальных двойников. Они могут достигать от 60 см до 1,5 м в холке и ходить на всех четырёх лапах. Большинство имеет шерсть, цветовая гамма которой колеблется от коричнево-жёлтого до чёрного в любых сочетаниях этих цветов. Так как у Собак нет больших пальцев, то они не могут пользоваться ни оружием, ни любого типа инструментами, они не могут общаться, за исключением лая, махания хвостом и указания направления своей мордой. Собаки не могут носить броню, если только она не сделана специально для них, и не могут переносить вещи, если кто-нибудь не создаст устройство, позволяющее делать это. Даже потом они не смогут что-нибудь положить туда, используя свою морду. По некоторым причинам собакой очень трудно играть и игроки вместе с Игровым Мастером должны это хорошо обдумать, прежде чем выбрать эту расу.

Собаки получают Навыки каждые 2 уровня, живут от 10 до 15 лет и весят от 30 до 150 фунтов. Собаки получают бонус +10% к Сопротивлению

Электричеству, но зато начальные Очки Жизни снижены на 7. Такова собачья жизнь.

Атаки Собаки

Укус (Рукопашная): Пвр: 2d6

ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Бросок (Рукопашная): Пвр: 1d6

ОД Н: 4 П: н/д О: н/д, 50% шанса нокдауна.

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	1	4	1	1	1	1	1
Сред	3	7	3	3	2	7	5
Макс	7	14	6	5	3	15	10

Робот-гуманоид (Humanoid Robot)

До Войны некоторые заводы и исследовательские институты производили Роботов-гуманоидов. Это были машины без искусственного интеллекта, но имеющие невероятно быстрые суперкомпьютеры, позволяющие им «рассуждать» на человеческом уровне (и в некоторых случаях, рассуждать лучше, чем их создатели). Роботы очень редки во вселенной Fallout и выбираются для игры только в случае соответствия Кампании. Они обычно приходят из высокотехнологических зон или военных сооружений, и обычно являются частью партии, ассоциированной с высокими технологиями (другими словами племя дикарей не имеет Роботов).



Роботы могут общаться с людьми благодаря встроенному разговорному шаблону и даже иметь несколько Уникумов (см. ниже главу [«Создание персонажа. Часть третья: Уникумы»](#)). Так или иначе, вопрос об их разумности остается открытым.

Роботы достигают в высоту 2 метра, но эта величина может колебаться от 1 до 3 метров, и весят обычно 300-400 фунтов. Они сделаны из металла и силикона, поэтому их окраска может быть белой, светло-желтой или светло-серой. Роботы не носят брони, но могут пользоваться инструментами и оружием. Они требуют регулярного обслуживания, которое могут делать самостоятельно, если не находятся в нетрудоспособном состоянии. Робот должен раз в 12 часов (в идеале) или хотя бы раз в месяц (на практике) тестироваться кем-то, имеющим для этого достаточные показатели Ремонта и Науки. Если обслуживание не произведено, то Робот начинает терять 1d10 Очков Жизни каждые 24 часа до наступления смерти или ремонта.

Роботы получают урон как обычно, за исключением лишь того, что они не могут восстанавливать здоровье со временем (см. ниже раздел [«Лечение»](#)). Вместо этого Роботы должны быть отремонтированы. Успешное применение Умения Наука на Роботе (аналогично применению Умения Первая Помощь на существе из плоти) восстанавливает 1d10 единиц здоровья. В дополнение, Роботы могут получать переломы конечностей или другие медицинские травмы, как, например, ослепление, - они лечатся успешным применением Ремонта на поврежденной конечности. Для подробных деталей, смотрите ниже раздел [«Ремонт робота»](#).

Роботы имеют иммунитет к газу, радиации, яду и стимуляторам. Роботы никогда не получают Навыков. Они очень восприимчивы к ЭМИ (импульсному) оружию (Электромагнитный Импульс). Также Роботы получают на 50% больше урона от электричества. Роботы получают дополнительно 5 Очков Умений, но их начальный уровень здоровья снижен на 15 Очков Жизни.

Они получают следующие СУ/СП бонусы:

Н: 16/50 Л: 4/15 О: 20/55 П: 4/15 В: 4/15

	СЛ	ВС	ВН	ОБ	ИН	ЛВ	УД
Мин	7	7	7	1	1	1	5
Сред	7	7	7	1	5	5	5
Макс	12	12	12	1	12	12	5

Создание персонажа.

Часть третья: Уникумы

Уникумы являются необязательной частью процесса создания персонажа. Они просто описывают различные аспекты личности персонажа, а также немного влияют на Умения, Основные Характеристики и Дополнительные Характеристики. Некоторые Уникумы доступны не для каждой расы, а некоторые доступны только для Роботов и Животных. Персонаж может иметь 2 (но не больше) Уникума, один или вовсе не иметь их.

Быстрый метаболизм (Fast Metabolism)

Ваш уровень метаболизма вдвое превышает норму. Это означает, что вы будете менее устойчивы к воздействию радиации и яда, но лечиться будете быстрее. Ваш Уровень Лечения повышается на 2, но Сопротивление к Радиации и Яду падает до 0%. Роботы и Мертвяки не могут выбрать этот Уникум.

Громила (Bruiser)

Двигаемся помедленнее, но зато повнушительнее. Бьём нечасто, но зато так, чтобы на всю жизнь запомнили! Количество ваших Очков Действий уменьшается, но



зато Сила увеличивается. Вы получаете +2 к Силе, но теряете -2 Очка Действий. Мертвяки не могут выбрать этот Уникум.

Малый рост (Small Frame)

Вы не так велики, как другие люди, хотя это никогда вам особо не мешало. Вы не в состоянии переносить тяжёлые грузы, зато более проворны. Вы получаете +1 к Ловкости, а ваш Максимальный Груз становится 15 фунтов*Силу. Супермутанты не могут выбрать этот Уникум.

Однорукий (One Hander)

Вы хорошо работаете только одной из рук. Благодаря этому вы неплохо владеете одноручным оружием, но с двуручным начинаются проблемы. Вы получаете штраф в 40% к Шансу на Попадание двуручным оружием, восполняя это +20% бонусом к Шансу на Попадание от оружия, требующего одну руку. Собаки не могут выбрать этот Уникум.

Точность (Finesse)

Все ваши атаки очень точны. Повреждений наносится поменьше, но при этом больше вероятность критического удара. Все ваши атаки теряют 30% повреждений (естественно, после расчета Сопротивления Повреждению), но при этом Критический Шанс возрастает на +10%. Супермутанты не могут выбрать этот Уникум.

Камикадзе (Kamikaze)

В бою вы не обращаете внимание на окружающую обстановку и действуете напролом. Это снижает ваш КБ вплоть до минимума и увеличивает ОД. Вы не получаете природного Класса Брони (ваш Класс Брони равен 0 вне зависимости от Ловкости). Чтобы получить КБ, вы должны носить броню. Ваш Порядок Действий повышается на +5.

Тяжелый на руку (Heavy Handed)

Вы бьёте сильно, но не очень точно. Жестокие удары причиняют огромные повреждения врагам, однако почти никогда не оказываются критическими для их состояния. Вы получаете +4 к Рукопашному Урону, но критические удары наносят на -30% меньше повреждений и шанс сломать, оторвать руку или ввести в бессознательное состояние уменьшается на 30%. Мертвяки не могут выбрать этот Уникум.

Быстрый стрелок (Fast Shot)

У вас нет времени для нормального прицеливания, поэтому стреляете наугад, лишь бы побыстрее. Для применения оружия вам требуется на одно Очко Действия меньше. Вы не можете стрелять прицельно, но зато стрельба занимает на 1 ОД меньше. Этот Уникум не распространяется на рукопашные атаки и ближний бой. Животные не могут выбрать этот Уникум.

Мясник (Bloody Mess)

По странному стечению обстоятельств люди вокруг вас умирают самым страшным образом. Для каждого вы подберёте смерть похуже. Это не

значит, что вы их убиваете быстрее или медленнее, просто их смерть выглядит очень драматично. Насколько – определяют Игровой Мастер.

Дурной глаз (Jinxed)

Хорошая сторона дела заключается в том, что ваши враги постоянно ошибаются. Плохо то, что вы ошибаетесь не меньше их! Если вы, член вашей партии или просто НИП потерпит неудачу в бою, то велика вероятность того, что этот уникум зависит (занизит) её до Критической ошибки. Критические ошибки - это совсем плохо: оружие взорвётся, вы можете поразить другую цель, вы можете «потерять» остаток ОД или произойдет какая-нибудь другая неприятность. Обычные неудачи персонажа или кого-нибудь ещё в битве становятся в 2 раза чаще Критическими.



Добродушный (Good Natured)

В детстве вы занимались тихими, размеренными занятиями и не делали зарядку. Ваши боевые Умения меньше, чем у других, но зато Первая Помощь, Доктор, Разговор и Обмен заметно лучше. Эти Умения повышаются на +20%. Вы получаете -10% штраф к начальным боевым Умениям (Лёгкое Оружие, Тяжёлое Оружие, Энергетическое Оружие, Рукопашная, Холодное Оружие). Это постоянный бонус. Роботы и Животные не могут выбрать этот Уникум.

Неустойчивость к химии (Chem Reliant)

Вы легче попадаете в зависимость от химикатов. Вероятность привыкания к разным веществам вдвое больше, чем норма, правда, вы проще переносите их эффект. Роботы не могут выбрать этот Уникум.

Устойчивость к химии (Chem Resistant)

Химикаты приносят вам только половину нормального эффекта, но вероятность привыкания также снижена на 50% от нормы. Роботы не могут выбрать этот Уникум.

Полуночник (Night Person)

Как только солнце заходит за горизонт вы просыпаетесь. Ваши Интеллект и Восприятие повышаются ночью, а днем понижаются. Вы получаете штраф в -1 к этим Характеристикам с 6:01 до 18:00 и бонус в +1 с 18:01 до 6:00. Роботы не могут выбрать этот Уникум. Помните, что Характеристики НЕ могут повыситься (понижиться) выше (ниже) расового максимума (минимума).

Умелец (Skilled)

Так как вы неустанно работали над собой и постоянно улучшали свои возможности, то начнёте игру с улучшенными параметрами. С другой стороны, вы получаете меньше дополнительных Навыков - один за каждые 4 Уровня. Например, если вы получаете Навык раз в 4 Уровня, то после выбора этого Уникума, вы будете получать его раз в

5 Уровней. Вы получаете на +5 Очков Умений больше с каждым Уровнем, а при старте все ваши Умения получают бонус +10%. Только Собаки не могут выбрать этот Уникумом.

Одаренный (Gifted)

Вы очень одарены различными способностями и превосходите средний уровень. Все ваши Характеристики возрастают на +1, но Умения уменьшаются на -10%, и вы получаете на -5 Очков Умений меньше за Уровень. Роботы не могут выбрать этот Уникум.

Сексапильность (Sex Appeal)

Этот уникум повышает ваши шансы на благоприятный исход разговора с лицами противоположного пола. Но это вызывает ненависть у персонажей вашего пола. При взаимодействии с противоположным полом вы получаете +1 к Обаянию. При Разговоре или Обмене вы получаете бонус +40% к соответствующим Умениям. При разговоре с лицами своего пола, вы получаете -1 к Обаянию, а при попытке поторговать или поговорить штраф в -40% к соответствующим Умениям. Только Человек может выбрать этот Уникум.

Светящийся (Glowing One)

Из-за чрезмерно сильного радиационного облучения вы теперь светитесь в темноте. Исходящий от вас свет сводит на нет все модификаторы освещённости для всех вокруг - вас и ваших врагов. В дополнение, вы получаете бонус +50% к Сопротивлению Радиации, но все рядом с вами получают 10 рад/час (см. ниже раздел [«Повреждения от радиации»](#)). Только Мертвяки могут выбрать этот Уникум.

Техномаг (Tech Wizard)

Склонившись над рабочим столом за изучением «природы вещей» вы провели всю свою жизнь. Проблема в том, что при этом вы испортили своё зрение! Вы получаете бонус +15% к Науке, Ремонту и Взлому, но теряете -1 у Восприятия. Только Мертвяки могут выбрать этот Уникум.

Страх смерти (Fear the Reaper)

Вы обманули саму Смерть! Вы получаете Навыки как будто вы Человек, но теперь стоите первым в списке смертей. Это означает, что раз в месяц вы должны сделать успешный Бросок на Удачу или упасть замертво. Только Мертвяки могут выбрать этот Уникум.

Вонючка (Vat Skin)

Окружающие люди находят, что вы стали отвратительно выглядеть и дурно пахнуть после «погружения» в чан с ВПЭ. Хорошая новость в том, что вы получаете бонус +10 к Классу Брони из-за толстых кожных наростов, а плохая - все вокруг вас (но не вы) в радиусе 10 метров (враг или друг - без разницы) терпят штраф в -1 к Восприятию. Только Супермутанты могут выбрать этот Уникум.

Неуклюжий (Ham Fisted)

Генная инженерия - а может просто удача - наделила вас громадными руками. Рукопашная «бесплатно» становится вашим Особым Умением, но вы получаете штраф в -20% к Лёгкому Оружию, Первой Помощи, Доктору, Ремонту, Науке и Взлому (но их значения не могут упасть менее 0%). Только Супермутанты могут выбрать этот Уникум.

Одомашненный (Domesticated)

Вы очень интенсивно изучали жизнь в цивилизованном мире и развили в себе интеллект. Ваш ИН повышается на 2 очка (и не может превысить расовый максимум), но вы получаете штраф в -2 к Рукопашному Урону. Только Когти Смерти могут выбрать этот Уникум.

Бешеный (Rabid)

Вы полусумасшедшая, черствая машина для убийств. На вас никак не сказывается перелом конечностей (ослепление всё ещё влияет как обычно) и каждый раз, когда в бою вы убиваете врага, то получаете 5 дополнительных ОД в этом же Раунде. Медицинские препараты, включая Стимпаки, на вас не действуют. Только Когти Смерти могут выбрать этот Уникум.

Крепкий орешек (Tight Nuts)

Этого Робота собирали для функционирования в особо тяжёлых условиях. Вы получаете бонус +5 к Снятию Урона от любого вида атак, но при ремонте восстанавливаете лишь половину ОЖ с одного сеанса ремонта. Только Роботы могут выбрать этот Уникум.

Система наведения (Targeting Computer)

Вы были оборудованы модифицированной Системой наведения. Все атаки длятся на 1 ОД больше, но вы всегда проводите их с бонусом в +15% к Шансу на Попадание. Только Роботы могут выбрать этот Уникум.

ЭМИ защита (EMP Shielding)

У вас установлена самая совершенная система ЭМИ защиты. Поскольку это оборудование очень тяжёлое вы медленно передвигаетесь - на 1 метр уходит 2 ОД, однако ваше Сопротивление всем типам ЭМИ атак возрастает на +30%. Только Роботы могут выбрать этот Уникум.

Тестовое ПО (Beta Software)

Вы были оснащены экспериментальными операционной системой и программным обеспечением. Вы получаете 1 дополнительное Особое Умение, но всегда, когда используете ЛЮБОЕ Особое Умение, должны сделать успешный Бросок на Удачу или автоматически последует сбой системы, а в бою это означает потерю всех ОД в этом Раунде. Только Роботы могут выбрать этот Уникум.

Когда вы выберете свои Уникумы, то убедитесь, что не забыли внести и записать в Листе Персонажа

Создание персонажа. Часть четвёртая: Характеристики

«The measure of man is the measure of all things.»

*(«Человек - есть мера всех вещей»)
- Pythagoras*

Основные Характеристики

После составления общей концепции персонажа, выбора расы, и, при желании, выбора одного или двух дополнительных Уникумов, игрок должен задуматься над Первичными Характеристиками героя. Естественно, что Первичные Характеристики влияют на Вторичные, и иногда совершаются проверочные броски, чтобы противостоять различным эффектам (Восприятие – чтобы заметить вора крадущего ваш кошелек и т.д.). Все персонажи начинают свою жизнь «усреднёнными» – это значит, что у них есть 5 очков в каждой Первичной Характеристике. Также изначально имеется 5 очков, которые можно распределить по своему усмотрению. В дополнение к этому, игрок может вычитать очки из одних Характеристик, чтобы, если он захочет, повысить другие. Ни одно очко не должно быть утеряно (если очко вычтено, оно должно быть куда-либо добавлено). Характеристики не могут опуститься ниже минимума для данной расы и не могут подняться выше расового максимума. Иногда это значит, что какая-то Характеристика *должна* быть повышена или понижена и очки *должны* быть распределены между другими Характеристиками.

Если Вы выбрали дополнительный Уникум, который влияет на Первичную Характеристику, помните это, распределяя очки. Дополнительные Уникумы (обычно) не могут повысить Первичную Характеристику выше максимума расы или понизить ниже минимума, так что нет смысла тратить очки в пустую. Помните, что дополнительные Уникумы оказывают влияние на Характеристики уже после распределения очков. Если вы выбрали Уникум повышающий какую-нибудь Первичную Характеристику, то для этой ПХ на эту же величину повышается расовый минимум, то же самое произойдет, когда Уникум понижает Первичную Характеристику - её расовый максимум понижается на это же значение.

Примеры: Выбор расы, Основных Характеристик и дополнительных Уникумов.

Джек хочет создать персонажа Гарри - рукопашного бойца. Он думает, что игра бойцом-мутантом будет забавной. Джек решил, что дополнительный Уникум Тяжёлый на руку поможет ему. Джек начинает с такими Характеристиками:

СЛ 8 ВС 5 ВН 6 ОБ 5 ИН 3 ЛВ 3 УД 5

Так как эти Характеристики не противоречат расовым ограничениям для Бета Супермутанта всё в порядке. Джек приходит к выводу, что боец должен быть более сильным и подвижным, поэтому он распределяет 2 очка в СЛ и 3 очка в ЛВ:

СЛ 10 ВС 5 ВН 6 ОБ 5 ИН 3 ЛВ 6 УД 5

Далее Джек решает, что его персонаж не должен быть столь привлекательным, но мог бы быть удачливее. Он берёт 1 очко из ОБ и добавляет в УД.

СЛ 10 ВС 5 ВН 6 ОБ 4 ИН 3 ЛВ 6 УД 6

Все характеристики вписываются в расовые ограничения для Бета Супермутантов. Персонаж Джека на правильном пути, чтобы стать постыдаерным борцом.

Джейн хочет сделать персонажа Маверик, которая сможет выйти из любой ситуации дипломатическим путём. Она думает, что Человек – лучший выбор для таких задач, итак она будет иметь дело со стандартными расовыми максимумами и минимумами. Она также думает, что дополнительный Уникум Сексапильность будет полезной, поэтому делает пометку об этом Уникуме на Листе Персонажа.

Джейн начинает с распределения 2 очков в ОБ, чтобы сделать своего персонажа более привлекательным, 2 очков в ИН, для лучшего понимания мира, и 1 очко в ВС, чтобы быть более внимательной:

СЛ 5 ВС 6 ВН 5 ОБ 7 ИН 7 ЛВ 5 УД 5

Теперь Джейн решает, что персонажу такой направленности не нужно быть сильным, так что она берёт по 1 очку из СЛ и ВН и распределяет их в УД.

СЛ 4 ВС 6 ВН 4 ОБ 7 ИН 7 ЛВ 5 УД 7

Теперь у неё получилась постыдаерная версия адвоката.

Основные Характеристики: Описание

Ниже приведено полное описание Первичных Характеристик.

Сила (СЛ, ST)

Мера физической силы вашего персонажа. Персонажи с высоким показателем Силы, скорее всего, проводили много времени в постыдаерном школьном спортзале. И, скорее всего, били персонажей с малым показателем Силы. Исходя из этого параметра, определяются Вторичные Характеристики - Максимальный Груз, Рукопашный

Урон, Очки Жизни. Также, всё оружие имеет минимальное требование к Силе. Проверочные Броски на Силу используются, когда персонаж пытается сломать дверь, погнуть прутья тюремной камеры, и во всех остальных случаях, требующих всей силы мускул.

Восприятие (ВС, PE)

Восприятие - это внимательность персонажа, инстинкт, иногда называемый шестым чувством. Восприимчивые персонажи моментально замечают трудноуловимые детали, запахи, звуки, которые не вписываются в «нормальную» картину. Наиболее восприимчивые персонажи, возможно, смогут прочесть реакцию другого человека, и даже смогут отличить правду от лжи. Персонажи с высоким Восприятием – отличные исследователи, тогда как персонажи, обладающие низким Восприятием как бы находятся в своём собственном маленьком мире. Этот параметр влияет на Вторичную Характеристику Порядок Действий и на некоторые Умения - такие как Взлом, Ловушки, Первая Помощь и Доктор. Пожалуй, основное значение этой Характеристики - определение максимальной дистанции, на которой ваш персонаж сможет эффективно стрелять из оружия дальнего действия. Чем больше Восприятие, тем дальше и точнее вы стреляете. Высокое Восприятие просто необходимо для снайперов. Проверочные Броски на Восприятие производятся тогда, когда персонаж имеет шанс заметить какую-то мелкую деталь, например, блик от оптического прицела снайпера, целящегося ему или ей в голову.

Выносливость (ВН, EN)

Выносливость определяет телосложение и общее здоровье персонажа. У персонажей с высокой Выносливостью великолепная иммунная система, хорошая сердечно-сосудистая система, что позволяет ему бегать и плавать быстрее всех. Персонажи с высокой выносливостью сумеют переплыть Суэцкий канал, с малой же – легко могут утонуть даже в детском бассейне.

Очки Жизни, Сопротивление Яду, Радиации и Уровень Лечения основываются на Выносливости, которая также влияет на Умение Скиталец. В дополнение, Выносливость определяет будет ли ваш персонаж сбит с ног, или даже упадет без сознания, поражённый критической атакой (см. ниже раздел [«Падения в рукопашном бою и от стрельбы Очередью»](#)). Проверочные Броски на Выносливость выявляют, может ли ваш персонаж повиснуть на веревке, перекинутой через каньон, и не сорваться вниз, или противостоять облаку смертоносных бактерий, которое распылил ему или ей прямо в лицо злой учёный.

Обаяние (ОБ, CH)

Как видно из названия – определяет, насколько ваш персонаж физически привлекателен и насколько он знает, что надо делать и говорить в разных общественных ситуациях. Красота, манеры и лидерство напрямую зависят от Обаяния.

Обаятельный герой станет лидером группы, и все будут следовать его или её приказам. Джон Кеннеди был обаятелен; Дейл Куэйл таковым не был. Ни одна из Вторичных Характеристик не основана на Обаянии, но оно сильно влияет на Умения Обмен и Разговор. Проверочные Броски на Обаяние производятся тогда, когда герой пытается обмануть охрану или снять кого-нибудь в баре.

Интеллект (ИН, IN)

Мера умственной силы персонажа. Персонажи с высоким Интеллектом имеют лучшую память и лучше решают задачи, требующие вообще наличия мозга как такового и какого-то его количества в частности. Альберт Эйнштейн, Наполеон, Александр Великий – обладали высоким Интеллектом. Генерал Кастери и Форест Гамп, в свою очередь, не являлись обладателями такового. Никакие Вторичные Характеристики не основаны на Интеллекте. Многие не боевые Умения базируются на Интеллекте для задания начальных значений. Также именно Интеллект определяет количество Очков Умений, получаемых с новым Уровнем (см. ниже главу [«Развитие»](#)). Проверочные Броски на Интеллект производятся тогда, когда персонаж пытается отгадать пароль или определить последовательность электрических импульсов, пробегающих по полу.



Ловкость (ЛВ, AG)

Это мера скорости реакции персонажа. Так или иначе, Ловкость показывает насколько быстро импульс, возникший в нервных тканях мозга, кодируется в подходящее сообщение, путешествует через центральную нервную систему, и достигает конечностей персонажа, чтобы он увернулся от летящей в него пули. Жонглёры и акробаты - персонажи с большой Ловкостью. Этот параметр основополагающий для Вторичных Характеристик - Класса Брони и Очков Действий, а также влияет на большинство Умений, в особенности боевых. Проверочные Броски на Ловкость совершаются при попытке персонажа уклониться от отравленного дротика или вынуть руку из канализации прежде, чем крыса-мутант откусит её.

Удача (УД, LK)

Самая неоднозначная Характеристика. Удача - и всё, и ничего. Для персонажей с высокой Удачей некоторые приятные вещи происходят сами собой, а персонаж с низкой удачей, скорее всего, встанет под леса именно в тот момент, когда кто-нибудь сбросит с них кирпич. Удача напрямую влияет на Вторичную Характеристику Критический Шанс и на Умение Игра. Проверочные Броски на Удачу совершаются по желанию Мастера, например, когда у вашего персонажа закончились патроны, то он, теряя сознание и упав на землю, может обнаружить заряженный и всеми забытый лежащий в пыли дробовик.

Вторичные Характеристики

После того, как все Основные Характеристики определены, игрок должен определить Вторичные Характеристики. Не забудьте, что во Вторичных Характеристиках должны быть учтены все расовые бонусы, бонусы и штрафы от Уникумов.

Очки Жизни (ОЖ, HP)

Наверное, самая важная Характеристика в игре, так как Очки Жизни показывают, жив ваш персонаж или же уже мёртв. Мёртвые персонажи не могут отыгрываться или быть возвращёнными к жизни. Со временем Очки Жизни могут восстановиться - с помощью лекарств, определенных Умений или с помощью доктора. Начальное количество Очков Жизни равно $15 + (\text{СЛ} + (2 \cdot \text{ВН}))$. В дополнение, с каждым новым Уровнем персонаж повышает максимальное значение Очков Жизней на количество $3 + (\text{ВН}/2)$, округлённое в меньшую сторону (см. ниже главу «Развитие»). Естественно, Очки Жизни не могут быть восстановлены выше максимального значения.

Примечание:

Если Очки Жизни падают до 0, ваш персонаж не умирает моментально. Персонаж, чьи Очки Жизни находятся в пределах от 0 до -5, лежит без сознания; он падает на землю и не может двигаться. Такой персонаж начинает восстанавливать Очки Жизни, как если бы он отдыхал (см. ниже пункт «Уровень Лечения»). Это означает, что персонаж, находящийся без сознания, в конечном счёте очнется, хотя это займет несколько часов или даже дней. До тех пор его нужно нести или защищать. Для более подробной информации смотрите ниже главу «Повреждение и Смерть».

Класс Брони (КБ, AC)

Вторая по важности Характеристика в игре. Класс Брони снижает количество попаданий по вашему персонажу. Измеряется он в процентах. В начале Класс Брони персонажа равен его Ловкости. Помимо того, любая носимая броня может увеличить этот показатель. Например, если Ловкость вашего персонажа равна 6, и он носит Кожаную куртку с Классом Брони 5, то КБ персонажа составит 11(%). Эта Характеристика влияет на Шанс на Попадание по вашему персонажу: например, если мутант-снайпер пытается поразить героя с описанным выше Классом Брони, то его Шанс на попадание будет снижен на 11%.

Очки Действий (ОД, AP)

Скорее всего, третья по важности Характеристика в игре, так как она может означать разницу между перезарядкой оружия и последним выстрелом или моментом, когда вы уставите в опустевший магазин, а вражеская пуля пробьет вам грудную

клетку. Этот параметр определяет количество действий, которые может совершить ваш персонаж за каждый Ход в сражении. Передвижение на 1 гекс (1 метр) стоит 1 Очко Действия. Перезарядка оружия часто отнимает 2 ОД. Выстрел чаще всего стоит 5 ОД. Базовое значение ОД равно $(\text{ЛВ}/2) + 5$ (с округлением в меньшую сторону). Помните, что количество ОД может превышать 10.

Максимальный Груз (МГ, CW)

Сколько снаряжения персонаж может носить за спиной, в карманах, в рюкзаке и т.д. Каждый предмет в игре имеет свой вес. Максимальный Груз равен $25 \text{ фунтов} + 25 \cdot \text{СЛ}$. Например, персонаж с Силой, равной 6, может нести 175 фунтов снаряжения.

Рукопашный Урон (РУ, MD)

Это количество повреждений, наносимых вашим персонажем, когда тот дерётся холодным оружием или голыми руками. Чем больше РУ, тем сильнее бьёт ваш персонаж. Таблица для определения количества РУ зависящего от Силы:

Сила	РУ
1-6	1
7	2
8	3
9	4
10	5
11	6
12	7
и т.д.	

Соппротивление Яду (сЯ, PR)

Даже в постъядерном мире есть некоторые вещества, которые конфликтуют с человеческой анатомией. Соппротивление Яду изначально равно $5 \cdot \text{ВН}$. Персонаж с Выносливостью 6 получает 30% к Соппротивлению Яду. Это означает, что есть 30%-ный шанс на то, что антитела заблокируют яд. (см. ниже раздел «Повреждения от яда»)

Соппротивление Радиации (СР, RR)

В постъядерном мире радиация в тех или иных количествах присутствует везде и всегда. Эпицентры ядерных взрывов, например, изначально очень радиоактивны. И, естественно, что некоторые места более радиоактивны, чем другие - в эпицентре взрыва радиация выше, чем на расстоянии в 5 километров от него. Соппротивление Радиации равно $2 \cdot \text{ВН}$. Соппротивление Радиации можно увеличить с помощью препаратов (см. ниже раздел «Медицинские препараты (Стимуляторы)») или некоторыми видами брони (см. ниже главу «Броня»). Персонаж с Выносливостью 8 имеет 16% Соппротивления Радиации. Это означает, что 16% радиационного излучения не подействуют на него. Если он стоит на краю кратера взрыва и получает 1000 рад за каждые 10 минут(!), то только 840 из них подействуют на организм. Это означает, что он все-таки будет светиться, как лампочка, но хоть не как

прожектор (да и кожа у него не слезет - ну, по крайней мере, не сразу).

Соппротивление Газу (СГ, GR)

Одно из самых скверных оружий в Пустоши, газ может наносить большой урон большому количеству людей, он покрывает большую площадь за малое количество времени. Некоторые газы не повреждают цель, но созданы для вывода её из строя. СГ определяется броней, расой героя и его снаряжением. Существует два вида газовых атак: Вдыхаемые и Контактные газы. Вдыхаемые газы должны войти в лёгкие, прежде чем вызовут неприятный эффект; Контактные газы больше похожи на ядовитые облака, повреждающие любую биологическую субстанцию, с которой они контактируют. СГ представлено как число X/X, где первая переменная – Соппротивление Вдыхаемым Газам, вторая – Контактным. Если персонаж не Робот, то его начальное СГ всегда равно 0/0.

Соппротивление Электричеству (СЭ, ER)

Когда персонаж получает урон от электричества, количество ущерба уменьшается на величину СЭ (в процентах). Если раса персонажа не имеет врождённого СЭ, то это значение изначально равно 0.

Соппротивление Повреждению (СП, DR)

Характеристика, полностью зависящая от брони. Если раса персонажа не имеет врождённого Соппротивления Повреждению, то оно изначально равно 0%. Обратите внимание на пять различных зон под заголовком «Броня» на Листе Персонажа - они предназначены для отображения Соппротивления пяти различным видам повреждений - Нормальному, Лазерному, Огненному, Плазменному, Взрывчатому. Каждая часть брони имеет собственное Соппротивление Повреждению, которое прибавляется к соответствующим зонам в секции «Броня». Смотрите ниже раздел [«Ношение брони»](#).

Снятие Урона (СУ, DT)

Показывает реальное количество повреждений, которое может остановить данная часть носимой брони. Обратите внимание, что Снятие Урона относится не к Вторичным Характеристикам, а к секции «Броня». Пока персонаж не носит какую-либо броню его Снятие Урона равно 0. Смотрите ниже раздел [«Ношение брони»](#).

Порядок Действий (ПД, S)

Показывает, кто действует первым в каждом Раунде сражения. Конечно, если вы являетесь инициатором сражения, то вы автоматически делаете первый Ход, например, подкрадываетесь сзади к охраннику и бьёте его по голове, но последовательность всех Ходов после этого определяется Порядком Действия. ПД равняется 2*ВС. Очередность действий участников сражения определяется в соответствии со значением ПД, начиная с обладателя наибольшего ПД и далее по убыванию (см. ниже главу [«Сражение. Часть](#)

[первая: Определение порядка боевых действий»](#)).

Уровень Лечения (УЛ, HR)

Организм по каким-то необъяснимым причинам обладает удивительной способностью самовосстановления. Уровень Лечения вашего персонажа - это количество Очков Жизни, которые ваш персонаж восстанавливает за сутки (24 часа) активных действий или за 6 часов отдыха. УЛ равен (ВН/3).

Персонаж с Выносливостью 7 имеет Уровень Лечения, равный 2, т.е. он восстанавливает 2 Очка Жизни в течение 24 часов активности или 16 Очков Жизни в течении 24 часов отдыха (сон, просмотр ТВ и т.д.). См. ниже раздел [«Лечение»](#). Заметьте, что Роботы не лечатся сами собой и имеют Уровень Лечения равный 0.

Критический Шанс (кш, cc)

Базовый шанс нанести критические повреждения в сражении. Высокие показатели боевых Умений и оружие высокого качества могут впоследствии изменить это значение. Если Бросок на Шанс на Попадание и выпал в рамках Критического Шанса, то попадание становится критическим (см. ниже главу [«Атака. Шаг третий: Вероятность критического попадания»](#)). Базовый Критический Шанс равен Удаче персонажа. Персонаж с Удачей 3 имеет Критический Шанс равный 3%.

Пример: Подсчет Вторичных Характеристик.

Джек и Джейн считают свои Вторичные Характеристики. Очки Жизни у Гарри равны 37, у Маверик - 27. Класс Брони Гарри составил 6, хотя как мутант он мог бы получить и больше. КБ Маверик достиг только 5, но она вполне может найти броню, которая будет её защищать. Гарри получил 8 ОД, а Маверик - 7. Максимальный Груз Гарри составляет 275 фунтов, а у Маверик - только 125 фунтов. В ближнем бою Гарри наносит 9 Очков Повреждений (за счет расы и Уникума Тяжёлый на руку), а Маверик только 1. Гарри обладает врождённым 50%-ным Соппротивлением Яду, Маверик получила 20%. Соппротивление Радиации у Гарри 22% из-за его расы, у Маверик - 8%. Гарри обладает бонусом 0/35 Соппротивления Газу и 20% Соппротивления Электричеству, а Маверик имеет 10%-ное Соппротивление Электричеству. Зато Порядок Действий Гарри составил 10, а у гораздо более быстрой Маверик - 12. Уровень Лечения у Гарри получился 2 ОЖ, у Маверик - 1 ОЖ. Гарри получает 6%-ный шанс сделать критический выстрел (Удача 6), но Маверик получила 7% (Удача 7) Критического Шанса.

Создание персонажа.

Часть пятая: Умения

Особые Умения (Tag Skills)

Каждый персонаж в начале получает 3 Особых Умения. Такие Умения являются «областями знаний», в которых данный персонаж «особо одарён». Персонаж обязан взять именно 3 Особых Умения - ни больше, ни меньше. Каждое Умение, которое вышло как Особое, получает +20% и растёт в 2 раза быстрее остальных. Когда вы тратите Очки Умений на Особое Умение, оно возрастает не на 1%, а на 2%.

Список Умений

Здесь дано полное описание Умений и способы расчёта начального значения каждого из них. Базовое значение вычисляется прежде, чем учитывается эффект любых других действий с Умениями - сначала Особые Умения, затем Уникумы, а потом - добавление Очков Умений. Очки Умений добавляются только с переходом на новый уровень (см. ниже главу «Развитие»).

Лёгкое Оружие (Small Guns)

Это Умение охватывает использование луков, пистолетов, пистолетов-пулеметов, ружей и дробовиков. Чем выше значение данного Умения, тем больше Шанс на Попадание в цель оружием данного вида, и тем больше дальность точной стрельбы. Начальное значение: $5\% + (4 \cdot \text{ЛВ})$. Среднее начальное значение 25%.

Тяжёлое Оружие (Big Guns)

Это Умение включает огнемёты, пулемёты, гранатомёты, тяжёлые пулемёты и прочие крупнокалиберные орудия поддержки. Иными словами, если оружие имеет большой размер, то будьте уверены - Бросок будет совершаться на данное Умение. Как и для Лёгкого Оружия, от значения Умения зависит Шанс на Попадание и дальность стрельбы. Начальное значение: $0\% + (2 \cdot \text{ЛВ})$. Среднее начальное значение 10%.

Энергетическое Оружие (Energy Weapons)

Использование энергетического оружия не совсем обычное даже для постядерного мира Умение. Когда гремели атомные взрывы, этот тип вооружения только начал использоваться в военных действиях. Если хотите стрелять из лазерного и плазменного оружия – вам понадобится это Умение. Фактически, если оружие использует энергозаряды или батареи вместо огнестрельных патронов, то оно попадает под эту категорию. Базовое значение: $0\% + (2 \cdot \text{ЛВ})$. Среднее начальное значение 10%.

Рукопашная (Unarmed)

Умение бить людей руками и ногами. Чем выше значение Рукопашной, тем больше шансов попасть по цели в бою. Это Умение подразумевает также использование оружия типа Кастета, Шипованного кастета и легендарного Энергокулака. На высоких Уровнях вы научитесь новым техникам боя. Каждый



начинает с хорошим значением Умения Рукопашная, т.к. основные его принципы довольно просты. Начальное значение: $30\% + (2 \cdot (\text{ЛВ} + \text{СЛ}))$. Среднее начальное значение 50%.

Особые рукопашные удары

Эти удары известны только истинным бойцам. Для каждого удара приведены требования, описание удара и причиняемые повреждения.

Основные удары рукой

Сильный удар

Эффект: +3 Очков Повреждений
Количество ОД: 3
Требования: Рукопашная 55%, Ловкость 6

Сокрушительный удар

Эффект: +5 ОП, +5% Критический Шанс
Количество ОД: 3
Требования: Рукопашная 75%, Ловкость 6, Сила 5, Уровень 6.

Режущий удар

Эффект: +7 ОП, +15% КШ
Количество ОД: 3
Требования: Рукопашная 100%, Ловкость 7, Сила 5, Уровень 9.

Вторичные удары рукой

Внезапный удар

Эффект: +3 ОП, +10% КШ
Количество ОД: 3
Требования: Рукопашная 75%, Ловкость 7, Сила 5, Уровень 5

Удар ладонью

Эффект: +7 ОП, +20% КШ, пробивание брони (при атаке игнорируется Класс Брони).
Количество ОД: 6
Требования: Рукопашная 115%, Ловкость 7, Сила 5, Уровень 12.

Проникающий удар

Эффект: +10 ОП, +40% КШ, пробивание брони.
Количество ОД: 8
Требования: Рукопашная 130%, Ловкость 7, Сила 5, Уровень 16.

Основные удары ногой

Сильный удар

Эффект: +5 ОП.
Количество ОД: 4
Требования: Рукопашная 40%, Ловкость 6

Точный удар

Эффект: +7 ОП
Количество ОД: 4
Требования: Рукопашная 60%, Ловкость 6, Сила 6, Уровень 6.

Мощный удар

Эффект: +9 ОП, +5% КШ

Количество ОД: 4

Требования: Рукопашная 80%, Ловкость 6, Сила 9, Уровень 9

Вторичные удары ног

Изодрённый удар

Эффект: +7 ОП

Количество ОД: 7

Требования: Рукопашная 60%, Ловкость 7, Сила 6, Уровень 6.

Боковой удар

Эффект: +9 ОП, +10% КШ, пробивание брони

Количество ОД: 7

Требования: Рукопашная 100%, Ловкость 7, Сила 6, Уровень 12

Пробивающий удар

Эффект: +12 ОП, +50% КШ, пробивание брони

Количество ОД: 9

Требования: Рукопашная 125%, Ловкость 8, Сила 6, Уровень 15.

Холодное Оружие (Melee Weapons)

Охватывает ножи, копы, кувалды и монтировки. Использование в драке простых инструментов довольно близко человеческой натуре. Начальное значение: $20\% + (2 \cdot (ЛВ + СЛ))$. Среднее начальное значение 40%.

Метание (Throwing)

Умение используется, как легко догадаться из названия, для метания оружия. Метательные ножи, маленькие камни, гранаты - все это метательное оружие. Если вы промахнулись, брошенный вами объект всё равно должен где-то упасть, при этом вполне возможно выполнить такой неудачный бросок, что оружие упадёт прямо вам на ногу. Если это нож, то может всё и обойдется, а вот если граната, то будут большие проблемы. Максимально возможная дистанция броска зависит от Силы персонажа и типа метательного оружия. Базовое значение: $0\% + (4 \cdot ЛВ)$. Среднее начальное значение 20%.

Первая Помощь (First Aid)

Умение лечить лёгкие ранения. С его помощью вы сможете лечить мелкие повреждения, порезы и ушибы. Первую Помощь можно оказывать только 3 раза в день, и это потребует немного времени. Можно лечить самого себя или любого другого. Начальное значение: $0\% + (2 \cdot (ВС + ИН))$. Среднее начальное значение 20%. Каждое использование данного Умения отнимает 1d10 минут и излечивает 1d10 ОЖ. Используется максимум 3 раза за день. Для более подробной информации смотрите ниже раздел [«Лечение»](#).

Доктор (Doctor)

Более продвинутая форма лечения. Вы можете лечить серьезные повреждения, в том числе сломанные конечности, но не можете лечить повреждения от яда и радиации. Использование Умения отнимает некоторое время. Каждая сломанная конечность увеличит время, требуемое для использования Умения Доктор. Можно лечить самого себя (если только вы не ослеплены) или другого человека/существо. За каждый час успешного применения Умения Доктор персонаж восстанавливает 2d10 ОЖ. Данный навык может использоваться только два раза в день. Начальное значение: $5\% + (ВС + ИН)$. Среднее начальное значение 15%.

Красться (Sneak)

Умение тихо и/или скрытно передвигаться. Когда вы крадётесь, другим людям труднее вас заметить - на расстоянии, конечно. Если вы подобрались слишком близко к опасному существу, независимо от Умения Красться, вас заметят. Естественно, шанс заметить крадущегося героя зависит от направления взгляда, освещённости, маскировки цели и удачи. Такова жизнь вора. Удачно подкравшись, вы получаете бонус при попытке украсть что-либо у цели. При начале использования Умения Красться делается Бросок на успешное скрытие, а затем производятся Броски через каждую минуту пребывания в этом состоянии. Начальное значение: $5\% + (3 \cdot ЛВ)$. Среднее начальное значение 20%.

Взлом (Lockpick)

Если нужно открыть замок без ключа, это как раз подходящее Умение. Используйте его для получения того, что для других не представляет интереса (наверное), а вам вполне ещё может понадобиться. Наличие отмычки повышает ваши шансы, но это необязательно. В мире Fallout есть 2 типа замков: механические и электронные. Обычные отмычки работают против механических замков, а для попытки взломать электронный замок нужна специальная электронная отмычка. Такие замки открыть гораздо труднее, и открыть их можно только с помощью электронной отмычки. Начальное значение: $10\% + (ВС + ЛВ)$. Среднее начальное значение 20%.

Кража (Steal)

Искусство незаметного перемещения вещей в пространстве. Даже если вы совершили успешную кражу, остается шанс того, что жертва вас заметит. Более крупные вещи сложнее украсть, чем мелкие. Чем больше вещей за один заход вы пытаетесь украсть, тем проще это заметить. Невозможно украсть вещи, используемые кем-либо (оружие из рук, надетые доспехи и т.д.). Если вы пытаетесь обокрасть человека, хорошей идеей будет встать позади него, а ещё лучше - туда подкрасться. Начальное значение: $0\% + (3 \cdot ЛВ)$. Среднее начальное значение 15%.

Ловушки (Traps)

Помимо установки и обезвреживания устройств, способных нанести вред окружающим, данное Умение распространяется на установку, взведение, использование и содержание взрывчатки. Чем больше Умение Ловушки, тем меньше шанс на то, что взрывное устройство сработает прямо у вас в руках, или таймер сработает не тогда, когда нужно. Начальное значение: $10\% + (BC + LB)$. Среднее начальное значение 20%.

Наука (Science)

Умение работы с электронными устройствами, типа компьютера. Кроме того, влияет на интуицию персонажа. Персонажи с высоким показателем Науки заметят вещи, которые другие могут пропустить, а персонажи, активно применяющие данное Умение, могут интуитивно найти решение проблемы. Бросок на Науку осуществляется при использовании (или взломе) компьютеров, обнаружении недостающих частей техники, или обнаружении серебряной жилы в неприметной породе. Начальное значение: $0\% + (4 \cdot IN)$. Среднее начальное значение 20%.

Ремонт (Repair)

Это практическая сторона Умения Наука. В условиях отсутствия ремонтных мастерских в пределах досягаемости (в пустыне и т. п.) пригодится человек с высоким значением Умения Ремонт. Ремонт затрагивает починку всех видов механических изделий, от оружия до автомобилей, а также может использоваться при саботаже и выведении из строя механических вещей. Начальное значение: $0\% + (3 \cdot IN)$. Среднее начальное значение 15%.

Вожделение (Pilot)

Умение оперировать различными видами движущейся техники, от автомобилей до танков, вертибердов и самолётов. Персонажи с высоким показателем Умения Вожделение могут съездить на технике туда, куда остальные просто не в состоянии попасть - надо всего лишь следить за дорогой и не угодить своим «Шоссейщиком» в какую-нибудь случайную колдобину. Начальное значение: $0\% + 2 \cdot (LB + BC)$. Среднее начальное значение 20%.



Разговор (Speech)

Навык ведения диалога. Чем лучше Умение Разговора, тем больше шансов на то, что вы направите беседу в нужное русло. Умение используется, когда есть шанс, что НИП поверит вам на слово или просто последует вашему совету. Начальное значение: $0\% + (5 \cdot OB)$. Среднее начальное значение 35%.

Обмен (Barter)

Умение торговать. В постъядерном мире валюта используется нечасто. Обмен поможет вам выторговать больше при меньших затратах, при торговле снаряжением, оружием и вообще чем угодно. Высокий показатель Обмена понижает цену

при покупке предметов и повышает сумму, полученную от продажи снаряжения. Хорошее значение Обмена не слишком важно, если вы убиваете всех подряд, но важно для более разумных персонажей. Начальное значение: $0\% + (4 \cdot OB)$. Среднее начальное значение 20%.

Игра (Gambling)

Охватывает знание правил азартных игр и умение в них побеждать. Обладающий высоким значением Умения Игра персонаж, чаще выигрывает, и имеет больше шансов на то, чтобы заметить нечестную и безнадежную игру. Начальное значение: $0\% + (5 \cdot UD)$. Среднее начальное значение 25%.

Скиталец (Outdoorsman)

Умение выживания в дикой местности и во враждебной среде. Этому учат Скаутов, с учетом особенностей постъядерного мира. Умение Скиталец используется часто - от поиска пищи и воды в сердце пустыни и избегания нежелательных встреч до знания того, что планирует встреченное существо - помочь или убить вас. Всегда полезно иметь кого-нибудь с высоким значением такого Умения. Начальный уровень: $0\% + (2 \cdot (BH + IN))$. Среднее начальное значение 20%.

Пример: Определение Особых Умений и подсчет значений Умений

Джек и Джейн дают Гарри и Маверик 3 Особых Умения. Джек решил, что Гарри будет продвинутым в Рукопашной и Метании. Джек полагает, что Гарри может попасть в бой на дальней дистанции, поэтому он дает Гарри Умение Тяжёлое Оружие. Дипломат Джейн нуждается в Умении Разговор и Обмен, и она решает, что Маверик будет еще и Игроком. Когда все Умения подсчитаны, получился следующие значения Умений:

Гарри:

Лёгкое Оружие 29%, Тяжёлое Оружие (особое) 32%, Энергетическое оружие 12%, Рукопашная (особое) 82%, Холодное Оружие 52%, Метание (особое) 44%, Первая Помощь 16%, Доктор 13%, Красться 23%, Взлом 21%, Кража 18%, Ловушки 22%, Наука 12%, Ремонт 9%, Вожделение 22%, Разговор 20%, Обмен 16%, Игра 30%, Скиталец 18%.

Маверик:

Лёгкое Оружие 25%, Тяжёлое Оружие 10%, Энергетическое оружие 10%, Рукопашная 48%, Холодное Оружие 38%, Метание 20%, Первая Помощь 26%, Доктор 18%, Красться 20%, Взлом 21%, Кража 15%, Ловушки 21%, Наука 28%, Ремонт 21%, Вожделение 22%, Разговор (особое) 55%, Обмен (особое) 48%, Игра (особое) 55%, Скиталец 22%.

Создание персонажа. Часть шестая: Карма и последние штрихи

Начальное значение Кармы персонажа всегда 0. Мастер проинформирует игроков, когда их действия отразятся на Карме. Нанесение последних штрихов персонажа подразумевает описание некоторых маленьких особенностей, дополняющих общую картину персонажа - например, огромный мутант может до смерти бояться мышей. Возможности этого бесконечны, делая при этом игру более интересной и весёлой - ролевой. Естественно, интересно будет отыгрывать эти штрихи в процессе игры.

Вот и все! Пора персонажу открывать для себя постядерный мир.

Часть III: Течение игры

«We shall not cease from exploration and the end of all our exploring will be to arrive where we started and know the place for the first time.»

(«Мы не отступимся от исследований, а концом всех исследований будет возвращение к месту, откуда мы начали, и мы откроем его для себя как в первый раз»)

-T.S. Eliot, Four Quartets

Как только созданы персонажи, очередь Мастера начинать Приключение. В конце этой книги есть пример Приключения, и наверняка их будет намного больше, ведь Приключения и Кампании (долгие Приключения, занимающие несколько вечеров) ограничены только лишь рамками воображения. Эта секция охватывает несколько важных аспектов игры - бой, повреждения и развитие.

Перед сражением: Экипировка оружием и бронёй

Оружие и объекты в руках

На Листе Персонажа есть секции, помеченные как «левая рука» и «правая рука». Это места, куда можно занести сведения об используемом персонажем оружии. Нельзя взять в руки больше, чем два оружия - только по одному в каждую руку. Некоторое оружие можно эффективно использовать лишь двумя руками. Заметьте, что вы всё равно можете держать два оружия и использовать двуручное оружие - для этого служат ремни. Обычно персонажи начинают только с примитивным оружием, хотя это зависит от Мастера.



Используемые предметы также должны находится в руках. Это означает, что персонаж не может делать себе укол лечащего препарата, стрелять из двуручного оружия и копать яму одновременно.

Помните, что персонаж может носить оружие не только в руках - они могут носить всё, что угодно за поясом, в рюкзаке, сумке и т.д.

Конечно, оружие эффективно только при наличии боеприпасов к нему. Заметьте, что два типа патронов, предназначенных для одного оружия - ББ (бронёбойные, AP) и СЦТ (со смещённым центром тяжести, JNR) не могут быть заряжены в одну обойму. Если вы обнаружите, что пули СЦТ неэффективны, перезарядите оружие пулями ББ (см. ниже раздел [«Перезарядка»](#)).

Состояние оружия

Под ячейками для оружия на Листе Персонажа располагается полоса, разделённая на квадраты, помеченная как «Состояние». Она показывает состояние текущего оружия. Чем больше квадратов закрашено, тем хуже состояние вашего оружия. Квадрат закрашивается, если атака, произведённая с помощью данного оружия, не удалась (см. ниже раздел [«Атака»](#)). При безгранично глупом использовании оружия (например, случайно уронить оружие в коллектор или использовать винтовку вместо лома) также придётся закрасить квадрат состояния. Заполнение квадратов показывает обычный износ; однако, когда заполнится последний квадрат, оружие либо заклинит, либо сломается - его останется только починить или выбросить. Зачастую, когда персонаж находит или покупает оружие, оно находится далеко не в идеальном состоянии и имеет один или более закрашенных квадратов. Если закрашено 8 или более квадратов, персонаж получает 10% штраф к Броскам на Попадание из этого оружия - повреждения снижают эффективность оружия. Мастер может определить другие случаи, когда оружие ломается - например, когда персонаж роняет свой рюкзак в чан с кислотой.

Ремонт оружия

Когда оружие заклинивает или ломается топор - это неприятно. Если это происходит в бою - неприятно вдвойне, а уж если нет запасного, последствия, скорее всего, будут фатальными. Но если это всё-таки произошло, не остаётся ничего иного, кроме как попытаться дожить до конца боя с тем, что осталось, и попытаться потом починить предмет. Использование Умения Ремонт на оружие отнимает 1 час. Если Бросок на Ремонт провален, персонаж может сделать Бросок на Умение, используемое этим оружием - Холодное Оружие для топора, Лёгкое Оружие для пистолета - и, в случае успеха, очистить один квадрат (оружие не починено, но может быть использовано ещё некоторое время). Удачный Бросок на Ремонт очищает 2 квадрата в

строке состояния. Починка оружия не ограничивается моментом, когда оно сломается, лёгкий технический уход никогда не помешает.

Состояние техники

Как и оружие, движущаяся техника со временем изнашивается, но техника не имеет квадратов состояния. Вместо этого техника делится на 5 различных систем, каждая со своими Очками Жизней. Эти Очки Жизней Могут быть восстановлены, но для этого требуется множество затрат и времени (см. ниже раздел [«Ремонт техники»](#)). Когда единица техники теряет более чем 2/3 ОЖ в одной из систем, эта система ломается. Например, если грузовик теряет 2/3 ОЖ Двигателя, то двигатель больше не будет функционировать и грузовик не сдвинется с места. Больше информации о различных системах техники и об их повреждении смотрите ниже в главе [«Бой с применением транспортного средства»](#).

Ремонт техники

При попытке починить техническое средство, персонаж должен определиться - на какой секции он сосредоточится. Затем 3 часа тратится на починку. После этих 3 часов проводится Бросок на проверку Умения Ремонт. Если проверка оказывается удачной, то ремонтируемая часть машины восстанавливается на 3d10 ОЖ. Больше информации о различных системах техники смотрите выше в разделе [«Состояние техники»](#) и ниже в главе [«Бой с применением транспортного средства»](#).

Ношение брони

На Листе Персонажа есть ещё одна секция - для брони. Запишите туда Снятие Урона и Сопротивление Повреждению для каждого типа повреждений, а также базовый Класс Брони (Ловкость персонажа плюс прочие бонусы и штрафы) и Класс Брони (базовый плюс надетая броня). Обычно персонажи начинают с самой простой брони. Также, некоторые виды брони добавляют штрафы на использование различных Умений, таких как, например, Красться. Такие штрафы перечислены в описании брони.

Чаще всего, шлемы входят в комплект набора брони, но также их можно носить отдельно. Шлемы обычно дают маленькую прибавку к Классу Брони, но уменьшают шанс прицельного (критического) попадания в голову на 15%.

Состояние брони

Так же, как оружие и техника, со временем броня теряет эффективность, если её не ремонтировать. Через каждые пять удачных попаданий, нанёсших урон персонажу, одётому в эту броню, она теряет квадрат состояния (квадрат закрашивается). В конце концов, броня начинает терять способность

защищать и рассеивать повреждения, так как она становится похожа на тонкий дуршлаг - штрафы за такой износ накладываются на значения Снятие Урона и Сопротивление Повреждению, но даже самые изрешечённые силовые доспехи дают хозяину кое-какую защиту в виде бонуса к Классу Брони.

Для определения изменённых значений СУ и СП сначала найдите процент изменения (Модификатор) по следующей таблице:

Таблица модификаторов состояния брони

Заполнено квадратов	Модификатор
0	нет
1	нет
2	нет
3	нет
4	5%
5	10%
6	20%
7	30%
8	40%
9	50%
10	60%

После определения модификатора, используйте полученное значение в следующей формуле:

$$\begin{aligned} \text{СУ} - (\text{СУ} * \text{Модификатор}) &= \text{Изменённое СУ} \\ \text{СП} - (\text{СП} * \text{Модификатор}) &= \text{Изменённое СП} \end{aligned}$$

Ремонт брони

Ремонт квадратов состояния производится так же, как и ремонт квадратов состояния оружия или техники. Ремонт отнимает 4 часа, и в случае успешного Броска на Ремонт, очищается два квадрата состояния.

Смертельная битва

Хотите вы этого или нет, но во вселенной Fallout иногда не помогают ни диалог, ни хитроумные уловки. В этом случае, конфликты разрешаются в бою: тот, у кого сильнее кулаки, больше пушка, и кто сможет лучше использовать их - тот и прав. Сражение - это серия десятисекундных Раундов, в которых каждый участник получает Ход (возможность действовать), состоящий из его количества ОД, и оканчивающаяся тогда, когда все участники сражения одной из враждующих сторон останутся без сознания, умрут или сбегут.

Начало сражения

Бой начинается автоматически когда какое-либо существо или персонаж решает, что с него хватит, и он будет атаковать кого-нибудь или что-нибудь (иногда атаковать можно неодушевлённые предметы, например, двери - в таком случае собственно процедура боя не обязательна, так как в

бою участвует один персонаж, пытающийся вышибить дверь). Существо или персонаж, начавшие бой, получают возможность использовать все свои ОД перед определением Порядка Действий.

Сражение. Шаг первый: **Определение порядка боевых действий**

Так как Характеристика Порядок Действий не изменяется, этот Шаг нужно сделать лишь однажды за весь бой - только в начале сражения. Кто из участников боя имеет наибольший Порядок Действий, тот делает ход первым, затем ходит обладатель второго по величине Порядка Действий и т.д., в порядке убывания ПД до окончания сражающихся и, соответственно, Раунда. Если встречаются обладатели равных Порядков, то каждый из них бросает 1d10 - первым ходит обладатель большего результата. Такой бросок делается только один раз - перед началом сражения, а не каждый Ход. Как только определен Порядок, персонажи получают возможность выбора действий за Ход.

Сражение. **Шаг второй: Действие**

Каждое действие во время сражения требует затраты на него Очков Действий. Чем выше Ловкость персонажа, тем больше ОД он получает (см. выше раздел [«Вторичные Характеристики»](#)). Ход персонажа заканчивается, если заканчиваются все его Очки Действий, либо персонаж решает защищаться и теряет оставшиеся ОД (хотя не обязательно, см. ниже раздел [«Защита»](#)). Возможные действия:

Перемещение

Включает передвижение ближе к цели, передвижение за любым укрытием или же «храбрый» побег с поля боя. Передвижение на 1 гекс отнимает 1 Очко Действий. 1 гекс примерно равен 1 метру (это важно для определения расстояния). Персонажи не могут занимать один и тот же гекс с другим персонажем, существом или большим неодушевленным предметом. Любой объект, размерами превышающий невысокий куст, занимает отдельный гекс. Трупы (не важно, насколько массивные!) не занимают какого-либо особого места - они мертвые, им уже все равно, что вы по ним ходите.

Местность может влиять на эффективность перемещения. Указанная ниже таблица поможет определить количество Очков Действий, необходимых для преодоления расстояния в 1 гекс в зависимости от типа местности. Если персонаж ползёт или у него сломана нога, ему может потребоваться гораздо больше времени чтобы

пробраться по некоторым видам местности. Для более точной информации по плаванию см. ниже раздел [«Плавание и переход вброд»](#).

Влияние типа местности на передвижение

Тип местности	Модификатор
Ровная, сухая земля	1x
Грубая, сырая земля	2x
Кочки, грязь	3x

Использование предметов

Если ваш персонаж держит предмет в руках, то он может использовать его в сражении лишь в том случае, если использование предмета занимает менее 10 секунд (последнее слово остается за Мастером). Лечебные препараты, счетчик Гейгера, полицейский свисток - все это примеры вещей, которые персонаж может использовать в ходе сражения. Заметьте, что предмет ДОЛЖЕН находиться в руке для того, чтобы быть использованным. См. выше главу [«Перед сражением: Экипировка оружием и бронёй»](#). Использование предмета отнимает 3 Очка Действий.

Экипировка предметами

Если у вас закончились патроны к оружию и вам необходимо достать другое, или же вы хотите достать стимпак из кармана, то это значит, что вы экипируете персонажа предметом. Экипировка отнимает 4 Очка Действий за каждый предмет. Поэтому, если вы меняете ваше охотничье ружьё на пистолет-пулемёт и в этом же Раунде хотите достать медпрепарат из кармана, это вам обойдется в 8 Очков Действий. Вы можете выбрать для экипировки любой предмет, надетый на персонажа, лежащий в кармане или рюкзаке.

Подъём предметов

Вы можете поднять предмет с земли или снять с трупа. Точно так же, как Экипировка предметом, его подъём отнимает 4 Очка Действий на каждый поднимаемый предмет. Кроме того, персонаж должен стоять на том же гексе, в котором находится предмет (или на соседнем гексе - в том случае, если предмет находится в неподвижном контейнере). Если вы хотите одновременно поднять «Бозар» и боеприпасы к нему, то это обойдётся вам в 8 Очков Действий.

Перезарядка

Любому оружию нужны боеприпасы. Когда магазин вашего оружия пуст, частично пуст или оружие заклинило, вы можете перезарядить его, затратив на это 2 Очка Действий. Если у вас достаточно патронов, то с помощью перезарядки вы можете полностью заполнить обойму. Если патронов не хватает, то вы можете дозарядить в обойму столько

патронов, сколько там не хватает. Вообще-то неплохо в начале боя иметь полностью заряженное оружие, а не бегать по полю боя, выжидая момент для перезарядки между выстрелами по вам. Помните, что оружие можно зарядить только определённым видом патронов, и два различных типа боеприпасов - например, ББ и СЦТ - нельзя зарядить в одну обойму одновременно. Миномёты, артиллерия и орудия на транспортных средствах (в отличие от переносного тяжёлого оружия) для перезарядки требуют целый Раунд, используя все Очки Действий персонажа.

Применение Умений

Иногда становится необходимым использовать определённые Умения в бою. Хотя поле боя - не место для вскрытия замков или починки сломанного компьютера, бывают случаи, когда применение талантов просто необходимо, особенно, если это поможет сбежать от сильных врагов. Некоторые Умения, например, Первая Помощь или Доктор, требуют слишком много времени для применения их в сражении. Мастер решает, может ли игрок совершить то или иное действие в бою (взлом сейфа, например, может занять совсем немного времени). Затем Мастер должен подсчитать количество Очков Действий или Раундов, которое требуется для совершения данного действия. Персонажи, использующие Умения, не получают бонусы к Классу Брони от Ловкости или неиспользованных Очков Действий. Поэтому КБ персонажей, использующих Умения, ограничивается только носимой бронёй.



Лечение раненых товарищей

Персонаж может использовать свое Умение Первая Помощь или Доктор на раненом в бою товарище (или на враге, если он так ценен), но только если цель находится без сознания. Это действие требует, чтобы персонаж находился в прилегающей клетке к цели и занимает 10 Очков Действий. Если действие не может быть завершено в течении одного раунда, персонаж может пожертвовать всеми плюсами с Классу Брони за исключением носимой брони и завершить действие в следующем Раунде.

Когда действие завершено, персонаж совершает проверочный Бросок на Умение Первая Помощь или Доктор. Если Бросок удачный, то действие удалось – персонаж вылечил цель на 1 Очко Жизни – этого вполне достаточно, чтобы цель пришла в себя. Цель не получает Очков Действий в Раунде, в течение которого её вылечили. Такое использование Умения Первая Помощь или Доктор отнимает все возможные попытки использования этого Умения в течении дня (помните, что вы можете использовать Умение Первая Помощь трижды в день, а Умение Доктор только дважды). Если раненый товарищ - Робот, то игрок может

использовать Умение Ремонт или Наука для достижения таких же результатов.

Подъём с земли

Если вас отправили в нокдаун в прошлом Раунде или по какой-то другой причине в начале Хода вы лежите на земле, то подъём с земли отнимет 4 Очка Действий. Персонажи, лежащие на земле, не получают бонусов к Классу Брони от неиспользованных Очков Действий и Ловкости. Заметьте, что подъём с земли не то же самое, что смена позиции, описанная ниже.

Закладка мин

Опытные команды игроков в бою могут использовать мины. При этом один - несколько персонажей остаются в невидимости за рядами противника, пока остальные атакуют врага, отвлекая на себя внимание. В это время оставшиеся в «тылу» установят своё «коварное оружие» и отойдут подальше, а остальные смогут усилить огневой напор и погнать противника на заминированные позиции. Закладка мин занимает 6 ОД и удачный Бросок на использование во время боя Умения Ловушки. Подробную информацию по закладке мин смотрите ниже [«Обнаружение, укладка и обезвреживание мин»](#).

Установка треног и артиллерии

Некоторые виды оружия получают бонусы при стрельбе с треног, другие могут стрелять только с их использованием, а в третьи треноги уже встроены. Для использования такого оружия в бою, персонаж должен потратить время на установку его на треноги. При попытке установки треноги, игрок делает проверочный Бросок на Умение Тяжёлое Оружие. Если бросок удачен, персонаж правильно устанавливает орудие на треногу и может нормально использовать его в следующем Раунде. В противном случае персонажу не удастся установить треногу. Попытку можно повторять до успеха или пока персонаж не сдастся. Даже если персонажу не удалась установка орудия, все равно сама попытка установить орудие отнимает ВСЕ Очки Действий в текущем Раунде. Артиллерия тоже устанавливается так, за исключением того, что она гораздо больше обычных миномётов.

Изменение позиции – передвижение на корточках и ползком

Передвижение на корточках и ползком - хороший способ повысить точность стрельбы в бою и спрятаться за укрытие, оставляя врагу меньше видимых частей тела для прицеливания. Изменение позиции отнимает 2 Очка Действий, но если персонаж переходит из положения лёжа в положение стоя, тратится 4 ОД как при подъёме с земли. В остальных случаях (стоячее - корточки, корточки - лежащее, лежащее - корточки, корточки -

При передвижении на корточках персонаж получает +5% к Лёгкому Оружию, Тяжёлому Оружию и Энергетическому Оружию. Персонаж получает штраф в -30% к Рукопашной и -20% к Холодному Оружию. В этом положении передвижение на 1 гекс занимает 2 ОД и базовый Класс Брони (зависящий от Ловкости) снижается до 3. Персонажей, чья Ловкость ниже 3, это не касается.

При передвижении ползком персонаж получает +15% к Лёгкому Оружию, Тяжёлому Оружию и Энергетическому Оружию. В этом положении передвижение на 1 гекс занимает 4 ОД и базовый Класс Брони (зависящий от Ловкости) снижается до 1. Персонажи, передвигающиеся ползком, получают штраф в -50% к Рукопашной и Холодному Оружию.

Заметьте, что персонажи, передвигающиеся ползком, не получают никаких бонусов к мобильным тяжёлым орудиям. К ним относятся гаубицы, большие артиллерийские орудия и установленное на технике вооружение – танковые орудия и пулемёты на джипах. Мастер может определять, даётся ли бонус при использовании того или иного оружия в положении лёжа или на корточках.

Защита

Иногда благоразумие показывает себя лучшей стороной доблести. Если персонаж не израсходовал часть (или все) ОД и решает не производить каких-либо действий в этот Раунд, то он может защищаться. Тогда оставшиеся ОД прибавляются к Классу Брони.

Атака

Основой любого боя является атака. Достаньте других, пока они не достали вас. Атаки отнимают различное количество ОД, в зависимости от типа атаки. Рукопашные атаки и атаки с холодным оружием должны выполняться вплотную к цели (в редких случаях холодное оружие применимо с расстояния в 2 гекса). Атаки с применением с метательным и различным огнестрельным оружием, могут быть совершены при условии, что цель находится в пределах досягаемости и в поле зрения (частично или полностью). Вы не можете атаковать кого-либо за стеной или другим сплошным укрытием. ИМ (и другие авторитетные товарищи) скажут, что является «сплошным укрытием». Атаки могут быть назначены только при условии, что у персонажа достаточно ОД для совершения действия. Эти ОД вычитаются сразу же.

Существует 3 типа атак, применимых в рукопашной и при обстреле: Неприцельная (одиночная) атака, Прицельная (тоже одиночная) атака и атака Очередью (серия ударов в одной атаке). Некоторое

оружие, такое как автоматы, пистолеты-пулемёты и некоторые другие, могут выполнять все 3 типа атак. Однозалповое и холодное оружие могут выполнять только неприцельные и прицельные атаки. Некоторые типы оружия, такие как ракетные комплексы и огнемёты не могут совершать Прицельные атаки (они слишком громоздкие и непредсказуемые для совершения точечных атак). Некоторое оружие, как пулемёты, могут стрелять только Очередями. Все допустимые типы атак будут приведены в описании оружия.

Стрельба Очередью

В Fallout режим стрельбы Очередью – это непрерывная очередь из 3 и более пуль (выстрелов), а также ПОЛНОСТЬЮ автоматический огонь (при удержании нажатым курка и использовании всей смертоносной силы пушки, выжимая из неё всё до последнего).

Режим стрельбы Очередью определяется допустимым количеством выстрелов оружия при полностью автоматическом огне за один Раунд боя; минимальное количество выстрелов в Очереди – три (быстрое нажатие курка), а максимальное количество выстрелов приведено в описании оружия. Это число обозначает максимальное количество выстрелов, которое может совершить автоматическое оружие каждый Раунд в зависимости от его скорости стрельбы. Некоторые типы оружия, как, например, пулемёты, могут вести более интенсивный огонь, чем старенькие автоматы, и поэтому могут выпустить намного больше пуль. Стоит заметить, что персонажи с большим количеством ОД могут выжать из оружия чуть побольше (другими словами, ещё одну Очередь), чем те, у кого ОД мало. См. ниже раздел [«Замечания по Броскам: стрельба Очередью и площадь поражения»](#).

Атака.

Шаг первый: Определение и Бросок на Попадание

Шанс на Попадание при атаках определяется несколькими факторами. В конце главы будет приведена формула для облегчения данного процесса.

В первую очередь, цель должна быть в пределах досягаемости. Атакующий должен напрямую видеть свою цель, или хотя бы знать её примерное местоположение. Вдобавок, у каждого оружия есть своя прицельная дальность, а для персонажа прицельная дальность определяется его Восприятием. Если цель вне зоны точной стрельбы, то начинают накапливаться штрафы. Ниже приведена таблица дальности, базирующаяся на Восприятии. Метательное оружие - например, метательные ножи, копья, гранаты - зависит от двух характеристик - Силы и Восприятия, и для него

можно получить штраф от обоих этих Характеристик.

Базовая вероятность попадания

Во-первых, базовая вероятность - это процент знаний и умения атакующего в конкретном типе оружия, которым он атакует, – Рукопашная для кулаков и кастетов; Холодное Оружие для ножей и кувалд; Лёгкое Оружие для пистолетов, винтовок и пистолетов-пулемётов; Тяжёлое Оружие для ПРК, огнемётов и пулемётов; Энергетическое Оружие для лазеров и других смертоносных игрушек. Не забудьте вычесть 10% из базовой вероятности попадания, если у оружия заполнены 8 или больше квадратов состояния.

Модификаторы дальности

Первый модификатор попадания – это дальность. Ниже приведена таблица, показывающая фактическую дальность для Восприятия (для метательного оружия стоит проверить и Силу):

Таблица дальности	
Восприятие	Дальность в гексах
1	1
2	3
3	5
4	7
5	9
6	11
7	13
8	15
9	17
10	19
и т.д.	...

Дальность, базируемая на Восприятии в приведённой таблице, прибавляется к допустимой дальности действия оружия - вместе они составляют максимальную дальность действия данного оружия в руках этого персонажа. За каждый гекс от атакующего до цели сверх дальности, базируемой на Восприятии, следует вычитать по 3% из Шанса на Попадание.

Также, при попытке совершить сдвоенный выстрел из дробовика, предельная дальность для оружия уменьшается на 3 гекса. Для подробной информации смотрите ниже раздел [«Оружие со сдвоенным выстрелом»](#).

Модификаторы освещённости

Второй модификатор Шанса на Попадание – это освещённость. Приведённая таблица обозначает различные условия освещённости и их влияние:

Таблица освещённости

0%: Солнечный день, безоблачное небо; хорошо освещённое здание (офис или супермаркет)
 -5%: Небольшие облака
 -10%: Средние облака
 -15%: Облачно
 -20%: Средне освещённое здание (хорошо освещённая подземная стоянка, накуранный бар)
 -30%: Небольшой дождик или пыль
 -40%: Средний дождь или пыль
 -50%: Плохое внутреннее освещение (рядом с входом в пещеру, на танцполе)
 -60%: Сильный дождь, густая пыль
 -80%: Ливень/песчаный шторм, в пещере с маленьким источником света (факел, лучина)
 -150%: Буря/Ураган/Торнадо
 -200%: Кромешная тьма в пещере (без источника света)

В **ночное время** следует вычесть следующее:

-10%: Полнолуние
 -20%: Полумесяц
 -40%: Новолуние

Модификатор Класса Брони

Третьим модификатором является Класс Брони цели. Так как Класс Брони имеет процентное значение, следует просто вычесть его из базовой вероятности попадания.

Модификатор препятствий

Четвёртый модификатор – это препятствия на пути к цели. В общем, уменьшение шанса на попадание зависит от того, насколько хорошо цель скрыта за укрытием. Например, это может быть ящик между Гарри и противником, который скрывает ноги противника по колено. Таким образом, примерно 15% тела противника скрыто за препятствием, поэтому будет применён штраф в -15%. Стоит заметить, что препятствия не берутся в расчёт при рукопашной либо бое холодным оружием, так как в этом случае между противниками не должно быть никаких препятствий, мешающих атаке.

Модификатор состояния оружия

Пятый модификатор – состояние оружия – является свободным для улучшения/ухудшения путём наложения штрафов или добавления бонусов. Например, если у персонажа копье заточено очень остро или имеется лазерный/оптический прицел на винтовке, прибавьте эти бонусы. Если же Сила персонажа меньше необходимой для использования оружия, то значение следует вычесть.

Модификаторы Прицельных выстрелов

Шестой модификатор вступает в силу только при совершении Прицельных атак. Атаки могут быть направлены в 8 различных областей: голову или соответствующую ей область; глаза или

соответствующую им область; корпус (само тело), паховая область, руки, ноги. Робот, у которого нет ног, может быть атакован в гусеничный или колёсный механизм, а скорпион, со скрытым пахом, может быть атакован в хвост. Прицельные атаки повышают шанс нанесения критического повреждения в области атаки, а также шанс покалечить атакуемые суставы, вызвать ослепление при атаке в глаза или просто нанести дополнительные повреждения. См. ниже [«Атака. Шаг третий: Вероятность критического попадания»](#).

Штрафы при Прицельных ударах (рукопашный бой)

0%: торс
-10%: ноги
-15%: руки/пах
-20%: голова
-30%: глаза

Штрафы при Прицельных выстрелах (дальний бой)

0%: торс
-20%: ноги
-30%: руки/пах
-40%: голова
-60%: глаза

Формула

После определения всех модификаторов, следуйте формуле:

Базовая вероятность минус **Дальность** минус **Класс Брони** минус **Освещённость** минус **Препятствие** плюс **Дополнительные бонусы** (или минус **Штрафы**) минус **Прицельный выстрел** (если применяется)

Отмена атаки и Броска

Если Шанс на Попадания оказался равен 0%, атакующий по желанию может отказаться от выполнения выстрела. В этом случае считается, что выстрел оказался невыполнимым для стрелка; даже нет никакого шанса выполнить его. В случае, если игрок решит отменить выстрел, ему не вернутся ОД, затраченные на подготовку выстрела, но зато он не потратит патроны и не будет бесцельно атаковать пустоту.

Если же атакующий не отменил атаку, то нужно перейти к Броску кубиков.

Замечания по Броскам: стрельба Очередью и площадь поражения

При использовании оружия в режиме стрельбы Очередью, Бросок выполняется отдельно для каждой пули. У пуль, которые не поразят цель

атаки, есть шанс поразить другой объект в площади поражения. В таком случае площадь поражения увеличивается на 1 гекс в направлении ведения стрельбы и также увеличивается на 1 гекс с каждой стороны. Например, если Гарри (на карте - «Г») стреляет из пулемёта, то площадь поражения выглядит вот так:

```

*****
Г *****
*****
    
```

Замечание по нацеливанию на противников в площади поражения: при стрельбе Очередью персонаж может стрелять ТОЛЬКО в ближайший к нему объект в направлении стрельбы. Это значит, что Гарри не может даже попытаться выстрелить по бандиту в 6 гексах от него, если в 3 гексах от Гарри в площади поражения стоит доктор Хорат. Если Гарри всё же захочет сделать выстрел, он должен сначала произвести Бросок на выстрел в Хората, и лишь потом бандит получит не попавшие в доктора пули (учитывая что на пути Гарри больше НИКОГО нет).

Кучная стрельба Очередью

Вместо Броска на Шанс на Попадание для каждой отдельной пули, можно использовать модифицированное правило очереди.

Бросок на Попадание при стрельбе Очередью несколько отличается от аналогичного Броска при одиночном выстреле. Вместо Броска для каждой пули игрок округляет значение Попадания до десятков (73% Станет 70, 45% станет 50), а затем кидает столько 10-гранных кубиков, сколько пуль в очереди.

Если игрок стреляет Очередью в 5 или меньше пуль, значение округляется в большую сторону, если больше 5 - в меньшую. Исключением является особое оружие со специфическим типом стрельбы Очередью - такое как многоствольные и станковые пулеметы. Так как они сконструированы с целью выпустить как можно больше пуль за Раунд, поэтому для подобного оружия следует округлять в большую, а не в меньшую сторону, т.к. они при стрельбе прекрасно компенсируют отдачу.

Для облегчения процесса, всегда полезно иметь под рукой несколько 10-гранных кубиков. Бросок нескольких кубиков даже звучит как очередь. См. ниже пример **«Определение и расчёт вероятности попадания»**. Любой выброс нуля означает провал выстрела, и игроку следует Бросить на Попадание ещё раз, чтобы проверить, задел ли пули какой-либо близлежащий объект/существо. Другие выпущенные пули также должны пройти проверку на попадание в других животных, игроков или НИП, до тех пор, пока либо не останется мишеней, либо все пули найдут цель.

Оружие со сдвоенным выстрелом

Некоторые винтовки являются двуствольными. Если игрок производит сдвоенный выстрел, то необходим только один Бросок для одной мишени, так как обе пули нацелены в одну точку. Однако при попадании следует сделать два Броска на повреждение. См. ниже главу [«Атака. Шаг второй: Повреждение»](#).

Когда оба ствола оружия одновременно дают залп, то отдача становится более сильной, что уменьшает прицельную дальность на 3 гекса. См. выше раздел [«Модификаторы дальности»](#).

Пример: Определение и Бросок на Попадание

Гарри и Маверик исследуют пещеру, в которой предположительно водятся некие довоенные технологии. В одном из углов этой пещеры живёт семейство из 4 мутировавших крыс.

Мутировавшая крыса: ОЖ 10/10 ПД: 8 ОД: 8 РУ: 1d4+1 (Коготь - Выпад 4 ОД) КБ: 0 СУ: 0 СП: 10% Рукопашная/Холодное Оружие: 75% КШ: 2%

Крысы терпеть не могут незваных гостей, поэтому собираются атаковать, как только видят персонажей. Одна крыса, которая начала атаку (возможно, первой учуяла врагов), ходит раньше всех. Она двигается ближе к Гарри и Маверик, которые стоят бок о бок у входа в пещеру. После этого определяется Порядок Действий. Маверик оказывается первой с показателем 12, следом за ней Гарри с показателем 10. Все крысы имеют показатель 8, поэтому будут двигаться поочередно. Оба персонажа решают оставаться на месте и позволить крысам приблизиться к ним. Во время защиты их КБ повышается на 8 у Гарри и на 7 у Маверик, согласно неиспользованным ОД. Крысы используют возможность передвижения, две из них западнее Гарри и две восточнее Маверик. Взгляните на изображение:

К			К
	Г	М	
К			К

Раунд заканчивается, и, так как персонажи ни одной сторон не погибли, не впали в бессознательное состояние и не сбежали с поля боя, начинается следующий Раунд. Маверик и Гарри ходят первыми. Они оба решают, что пора применить оружие.

Так как бой происходит у самого входа в пещеру, освещённость неплохая. Гарри вооружён пулемётом (Пвр: 1d8+5/выстрел Длн: 35 Патроны: 20/120 В: 31 фнт СЛ: 7 ОД Н: н/д П: н/д О: 6). Вдобавок, у него в руке есть граната, на всякий случай (Пвр: 1d12+22 Длн: 15 СЛ: 3). У Маверик имеется «Пустынный Орел» .44 (Пвр: 1d6+10 Длн: 19 Патроны: 2/8 В: 5 фнт СЛ: 4 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д). На всякий случай у Маверик в другой руке имеется Монтировка (Пвр: 1d12+3+РУ Длн: 1 Выпад 4 ОД П.удар: 5 ОД). Гари атакует крысу из Пулемёта. Базовое Умение Тяжёлое Оружие у него

32%. ИМ решает, что Гарри получает штраф -10% из-за освещённости. Крыса не носит броню и не слишком ловкая, поэтому никаких изменений КБ не имеется. Крыса ни за чем не прячется (в общем-то, она находится прямо перед 8-футовым мутантом, вооружённым пулемётом!). Гарри не получает никаких бонусов или штрафов, и точное попадание из Пулемёта невозможно, ведь Шанс на Попадание всего 22%. Не очень хорошо, однако, даже 1 из 5 пуль поразит крысу, то она всё равно превратится в фарш. Так как Шанс равен 22%, происходит округление до 20%, поэтому требуется, чтобы на каждом d10 кубике выпало хотя бы 2.

Маверик решает подстрелить одну из крыс из «Пустынного Орла». На неё налагается тот же штраф в -10% от освещённости, однако, её Умение Лёгкого Оружия всего лишь 25%. Крыса, опять же, не получает никаких штрафов и бонусов к КБ. Маверик выбирает Неприцельную атаку, поэтому её Шанс на Попадание всего лишь 15%. Оба персонажа нажимают на курок...

После Бросков

Как только определён Шанс на Попадание, происходит проверка самого этого значения. Бросок кубика похож на нажатие на курок. Если персонажи хотят причинить друг другу вред, они могут в любой момент одуматься. Но как только произведён бросок, назад пути нет.

Если персонаж производит атаку и промахивается, то его оружие теряет один квадрат состояния. Если это последний квадрат, то оружие либо заклинивает, либо выходит из строя, либо падает. См. выше раздел [«Состояние оружия»](#).

Также возможно провести настолько плохую атаку, что с атакующим произойдёт нечто нехорошее. Это называется Критическая ошибка. Шанс Критической ошибки всегда 3%. Если при Броске на атаку выпало 98-100%, то это - Критическая ошибка и ИМ следует сделать проверку на следующие события:

Таблица Критических ошибок

- 1: Проблемы с патронами - Магазин был поврежден или патроны были бракованными. Оружие не стреляет, а все оставшиеся патроны должны быть изъяты.
- 2: Оружие заклинило - Вам следовало бы почистить своё оружие! Потребуется 1 Ход для того, чтобы устранить неполадку и вытащить заклинивший патрон.
- 3: Потеря ОД - о..Опх! Атакующий теряет все ОД на текущий Раунд.
- 4: Оружие выскользнуло - Что-то не сработало, и ваше оружие выпало из рук на землю.
- 5: Оружие взорвалось - Что-то неприятное, случающееся только с взрывным и энергетическим оружием. Причиняет 3d10+7 ОП всему в радиусе 2 гексов от оружия.

6: Попадание во что-то иное - Вы не попали в цель, но попали в следующий объект. Надеемся, что это не был ваш приятель!

7: Повредили себя - Вы порезали себя ножом или выстрелили себе в ногу. Половина повреждений от атаки причиняется ВАМ.

8: Вы поскальзываетесь и падаете - Все текущие ОД потеряны, в следующем Раунде вам предстоит подняться (см. выше раздел «Подъем с земли»). Пока вы лежите на земле, весь КБ от Ловкости теряется.

9: Оружие ломается - Оружие больше не подлежит восстановлению. Пора браться за новое. Вот так!

10: Наковальня - Миниатюрная наковальня падает с неба прямо на вашу голову, причиняя 1d10 повреждений. Нет возможности увернуться, СУ и СП не защищают от этой странной магической атаки.

ИМ рекомендуется придумать свои Критические ошибки. Это – просто примеры.

Падения в рукопашном бою и от стрельбы Очередью

Попадание холодным оружием или очередью пуль не только наносит повреждение, но и имеет шанс сбить цель с ног. Для холодного оружия, шанс сбить с ног равен тройному значению веса оружия. Для очереди, если половина или более пуль поразили цель, то следует, чтобы устоять на своих ногах, Бросить, на проверку Выносливости. Если игрок или НИП падает, подъём обычно занимает 4 ОД. См. ниже [«Подъём с земли»](#). Вдобавок ко всему, в этот Ход игрок или НИП не получает КБ от Ловкости - КБ ограничен лишь надетой броней.

Атака.

Шаг второй: Повреждение

Самая лучшая часть боя – это получение повреждений вашим противником. У каждого оружия есть собственный показатель повреждения, обозначенный в виде «Пвр: 2d12+8». Исключением является оружие, чьи боеприпасы наносят строго определённое повреждение. Само оружие может наносить дополнительный урон, но повреждение всё же считается по типу используемых боеприпасов. Повреждение от энергетического оружия зависит не от типа боеприпасов, а от способа накопления оружием энергии. Вспомните, что некоторые ружья, когда происходит стрельба из обоих стволов, требуют двух бросков для определения одного попадания. Определение повреждения – это та часть настольного Fallout, когда используется не только 10-гранный кубик. Однако, попадание ещё не означает нанесение максимального вреда. Броня имеет два фактора, уменьшающих повреждения: Снятие Урона (СУ) и



Соппротивление Повреждению (СП). Снятие Урона означает сколько урона броня фактически «поглотит», то есть примет на себя, а Соппротивление Повреждению - это способность распределять повреждение по всей поверхности брони, уменьшая таким образом болезненные эффекты. СУ – это просто число, а СП – это % от Шанса на Попадание. Поэтому при определении нанесённых повреждений формула выглядит так:

Формула Повреждения

(Фактический Урон - Снятие Урона) - ((ФУ-СУ)*СП), с округлением в меньшую сторону

Игрок совершает необходимый Бросок на повреждение (один бросок для каждой пули за в атаке) и затем подставляет получившееся значение в приведённую формулу. Если это кажется запутанно, вернёмся к нашим героям в пещере.

Пример: Подсчет Повреждения

Броски Гарри были довольно неудачными: только 3 из 20 пуль его пулемёта попали непосредственно в крысу. Фактический Урон 1d8+5 (6-13 ОЖ) за каждую пулю. Совершается бросок, и выпадает 8, 2 и ещё раз 2. Одна пуля причиняет 13 Очков Повреждений, две других по 7. В сумме составляет 27 ОЖ, чего вполне достаточно, чтобы выбить душу из крысы. Однако, у крысы есть некоторый шанс избежать части повреждения. Хотя она и не имеет СУ (ведь для крыс не существует брони, не так ли?), крыса развила естественное СП от Нормальных атак. Этот показатель СП равен 10%. От Фактического Урона не отнимается СУ, но отнимается 3 ОЖ (из-за СП крысы). И всё же, этого не достаточно, чтобы спастись, и крыса падает на каменный пол замертво.

Повреждение при стрельбе Очередями

Для упрощения игры, ИМ может подсчитать повреждение путём умножения Фактического Урона для одной пули на количество пуль в очереди, попавших в цель. В этом случае требуется только один Бросок на повреждение.

Повреждение от нестандартного оружия

Во вселенной Fallout существуют несколько типов оружия, которые не являются ни холодным оружием, ни огнестрельным оружием. Для этих типов оружия используются немного изменённые правила подсчёта повреждения, в основном основывающиеся на типе их действия.

Гранаты – Существуют два различных способа направить гранату на своего недруга – кинуть её или выстрелить ею. В любом случае граната наносит определённые повреждения, зависящие от

типа взрывчатого вещества. Большинство гранат наносят Ударные повреждения, другие – Осколочные. Тип гранаты указан в её описании в главе [«Боеприпасы»](#).

Миномёты – небольшие артиллерийские установки. Стреляют различными снарядами и имеют намного больший радиус поражения, чем гранатомёты. Как и у гранат, различные миномёты наносят повреждения по-разному, а конкретный тип повреждения того или иного снаряда указан в главе [«Боеприпасы»](#).

Ракеты – Ракеты выстреливаются либо из переносных или мобильных установок, либо из танков. Ракеты схожи с гранатами и миномётными снарядами, однако, они оснащены собственным ускорителем и поражают цели на большей дистанции. Существует несколько разновидностей, все они обозначены в главе [«Боеприпасы»](#).

Мины – как гранаты, миномётные снаряды и ракеты – вызывают взрывы с поражением Ударной волной кроме обычного повреждения от подрыва. Иногда мины бывают начинены шрапнелью. Количество повреждений, причиняемых каждой миной, обозначено рядом с типом мины в главе [«Боеприпасы»](#).

Газ – газовое оружие распыляет смертоносное облако на большую площадь, действуя на каждое биологическое существо в радиусе поражения, которое может быть подвержено урону. Различные виды газового оружия содержат описание зоны поражения ядовитыми облаками и типы нанесения урона - при вдыхании или от контакта с кожей.

Электричество – Оно шокирует! Любой персонаж под действием электрического разряда должен Бросить на проверку Выносливости (возможно, с модификаторами, если источник было довольно мощным). Если Бросок проигран, то персонаж впадает в бессознательное состояние на 1d10 Раундов.

Огнемёты – хотя огнемёты не являются самым широко распространённым оружием в Пустоши, в умелых руках они могут стать смертоносным оружием. Когда кто-то использует огнемёт, оружие действует как метательный нож или граната – даже если он не попадает в цель, заряд должен долететь куда-нибудь. ИМ должен решить, насколько близко к Шансу на Попадание был произведён Бросок, чем определить насколько близко к цели прошла струя огня. ИМ должен нарисовать прямую линию между игроком и гексом, где исчезло пламя. Всё в примыкающих к линии гексах получит полное повреждение от струи огня. Стоит заметить, что огнемёты, также как и другие не традиционные виды оружия, могут быть переделаны под стрельбу другими зарядами, а не только огнём. Эти особые заряды, обычно, не сулят врагам ничего хорошего.

Атака.

Шаг третий: Вероятность критического попадания

Каждая успешная атака несёт в себе шанс на критическое попадание. Если Шанс на Попадание у того или иного персонажа/существа равен или меньше Критическому Шансу, тогда попадание становится критическим. Стоит заметить, что если очередь из какого-либо оружия попадает в цель, лишь одна из пуль может нанести критическое повреждение (одно критическое попадание за атаку). Прицельные выстрелы совершаются с бонусом для критического попадания в зависимости от части тела, согласно представленной ниже таблице, а также имеют различный эффект при попадании.

Бонусы для Прицельных выстрелов в различные части тела

<u>Цель</u>	<u>Бонус Критического Шанса</u>
Руки	+10%
Ноги, Пах	+20%
Голова	+25%
Глаза	+30%

Если попадание становится критическим и не является Прицельным выстрелом, следует произвести Бросок согласно следующей таблице эффектов (1d10):

Примеры критических попаданий

- 1: Оторвана рука
- 2: Оторвана нога
- 3: 300% (*3 раза) повреждения
- 4: 200% (*2 раза) повреждения
- 5: 150% (*1.5 раза) повреждения
- 6: Потеря сознания на 1d4 Раундов
- 7: Игнорирование брони (СУ и СП равны 0)
- 8: Ослепление (Восприятие падает до 1)
- 9: Падение на землю (цель должна подняться)
- 10: Мгновенная смерть

Прицельные атаки, которые становятся критическими попаданиями, оказывают максимальное действие на область поражения. Выстрел в глаза вызывает ослепление, выстрел в ноги или руки фактически ломает эти конечности (см. ниже раздел [«Сломанные конечности и слепота»](#) для подробной информации о сломанных конечностях). Прицельные выстрелы в Корпус, ставшие критическими, наносят двойной ущерб, а Прицельное и критическое попадание в паховую область не только наносит двойное повреждение, а также заставляет цель потерять сознание.

Пример:	Вероятность критического попадания
----------------	---

Возвращаясь к приведённому примеру, Броски Гарри были неплохими, но ни один не выпал в районе 1-6%. Повезёт в другой раз.

Атака.

Шаг четвертый: Продолжение и завершение сражения

Как уже говорилось выше, сражение заканчивается, когда все противники одной из сторон либо находятся без сознания, либо мертвы. Процесс просто повторяется до тех пор, пока не останется только одна из противоборствующих сторон. По окончании присуждаются Очки Опыта, а персонажи могут обыскать тела врагов.

Пример: Продолжение и завершение сражения

Маверик провалила свой Бросок на попадание. С громким визгом пуля из её пистолета врезается в пол пещеры, не вызвав никаких последствий. Выстрел из оружия отнял у Маверик все Очки Действий - ей осталось только закончить Ход.

Теперь атакуют крысы. Их Умение Рукопашной равно 75%, и у них есть 8 Очков Действий. Поэтому они могут нападать дважды (если захотят, а пока к их маленьким, злобным мозгам поступает кровь - они захотят!). Гарри атакует одна крыса - его класс Брони 6 плюс 2 за неиспользованные Очки Действия, вместе 8. К тому же, крыса получает -10% за освещённость. На Гарри нет брони, и крысы вообще не атакуют Прицельно, поэтому штрафы за это крыса не получает. Крыса имеет 57%-ный шанс на попадание и бьет дважды. Оба раза попадает, но не критически. Крыса наносит 1d4+1 повреждений (дважды). На кубиках выпадает 3 и 4. Это 4 и 5 Очков Повреждений для Гарри. Его естественная 25%-ная Сопровитляемость Нормальному Повреждению отнимает по 1, а естественное Снятие Урона от толстой кожи - по 5 Очков Повреждений. Таким образом, крыса атаквала Гарри, но её атака не причинила ему вреда.

Маверик сошлась с двумя крысами сразу. Её Класс Брони 5, и у неё есть 1 лишнее Очко Действий. То есть её КБ равно 6. Обе крысы теряют 10% из-за освещённости, и их шанс на попадание равен 59% (75%-6% за КБ и -10% за освещённость). Обе атаки первой крысы не попали в Маверик, а вот вторая крыса попала оба раза.

Броски на повреждения для крысы выпадают 1 и 3, поэтому Маверик атакуют на 2 и 4 Очка Повреждений. У неё нет Сопровитления Повреждению и Снятия Урона (нет брони), поэтому она теряет 6 Очков Жизни. Её Очки Жизни теперь снижаются до 21.

Раунд закончился, ни одна из сторон не умерла, обе в сознании, поэтому сражение продолжается.

Гарри опять ходит первым. Он дает знать Маверик, что собирается бросить гранату и тратит все 8 Очков Действий, убегая от крыс. Маверик поняла намёк и отбегает на 5 гексов в противоположную сторону, оставляя мутанту достаточно места.

Неудивительно, что крысы не могут решить, кого из героев преследовать. Две крысы кружатся на месте несколько секунд, теряя ОД, а третья, совершенно осмысленно, преследует Маверик.

Раунд закончен. Сражение продолжается.

Гарри целится в гекс, на котором находится одна крыса, а на соседнем с ним - другая. Нет никакой необходимости вычислять модификаторы дальности, так как у Гарри достаточно Силы и Восприятия для броска без модификаторов. Умение Метание у Гарри равно 44%, а вследствие плохой освещённости остается лишь 34% на успех. Маверик опасается, что попадёт в зону поражения взрыва, но Гарри уверяет её, что он может попасть. Гарри выбрасывает 40% и промахивается. Мастер решает, что граната упала очень близко к цели, возможно, на соседний гекс. БА-БАХ!

Так как на гексе, куда упала граната, ничего не было, Бросок на повреждение делать не надо. Однако, крыса, находящаяся на соседнем гексе получает 1d6 Осколочных повреждений. Остальные крысы и Маверик находятся внутри двух-гексовой зоны поражения. Все они получают по 1d6 Ударных повреждений. Крыса, получившая осколочные раны, получает 5 повреждений от осколков и 4 повреждений от ударной волны. Крыса скончалась. Другая крыса получает 5 Очков Повреждений от Ударной волны. Крыса, находящаяся рядом с Маверик, получает только 2 Очка Повреждений, что снижает её Очки Жизни до 19.

Следующей ходит Маверик. Она решает ударить крысу у своих ног Монтировкой. Умение Холодное Оружие у Маверик равно 38%, освещённость снижает до 28%. Не видя иного выхода, Маверик взмахивает монтировкой.

Она выбросила 2% - достаточно для критического удара! Мастер решает забыть про Бросок на повреждение. Вместо этого описывает, как Маверик, плохо соображающая от оглушающего взрыва, поддевает крысу краем Монтировки и бьет её о землю несколько раз, ломая кости несчастного мутировавшего существа и отправляя крысу к праотцам.

Ходит последняя крыса. Полуживое, истекающее кровью существо уползает во тьму. Мастер решает, что Гарри и Маверик получили по 100 очков опыта за убийство крыс.

Бой с применением транспортного средства

Сражение движущейся техники похоже на обычный бой. Порядок Действий каждого отдельного участника сражения определяется как обычно. Бой на транспортном средстве может быть очень захватывающим при отыгрыше ролей, особенно, если он происходит в самый напряженный момент Приключения, например, когда вы спасаете дочь мэра от банды падонков-велосипедистов, а они вас нагоняют.

Повреждение транспортного средства

Как всё остальное во вселенной Fallout, транспортные средства получают повреждения. Транспортные средства разделены на пять отдельных «систем» или областей, всё имеют определённое число Очков Жизни и Сопротивление Повреждениям (транспортные средства не имеют Снятия Урона). Кроме того, каждое транспортное средство имеет Класс Брони, который защищает технику от наносимых повреждений, и каждый вознамерившийся «пойти против танка» получает при атаке штраф -10 %, потому что транспортное средство находится в движении, а движущуюся технику поразить намного тяжелее. Эти пять «систем» транспортного средства универсальны, хотя они могут называться по-разному на различных транспортных средствах. Очевидно, они будут отличаться в некоторых случаях и будут одинаковыми в других. Описание видов техники, указанное в главе [«Транспортные средства»](#), включает приблизительную таблицу характеристик самого транспортного средства, рассматривающую каждую из систем в отдельности и показывающую различные Очки Жизни и Сопротивление Повреждениям.

Пять систем транспортного средства: Корпус, Двигатель, система Управления, система Зажигания, и Шасси/колесно-гусеничная база. Имейте ввиду, что они могут отличаться для таких различных транспортных средств как, например, самолёты и лодки. Необходимые изменения будут отмечены в описании транспортного средства. Заметьте, что система Шасси разделена на две, три, или четыре отдельных «подсистемы» - одна для каждой гусеницы или шины - и каждая получает повреждение отдельно.

Нацеливание на системы транспортного средства

Транспортные средства являются достаточно большими, что позволяет атакующей стороне целиться без штрафа (исключая ситуации, когда транспортное средство находится в движении, штраф -10%). Противотанковое оружие разработано для того, чтобы пробить броню транспортного средства, и поэтому почти всегда целью является Корпус или Двигатель. В качестве альтернативы используются мины, разработанные специально для того, чтобы вывести из строя систему Управления и Шасси. Когда совершено

нападение на транспортное средство, особенно с применением ЗРС ТОУ-II, тогда нападающий должен объявить, в какую систему транспортного средства он целится.

Независимо от того, в какую часть транспортного средства целится нападающий, другие системы тоже могут получать повреждение. Обычно такое происходит при взрыве шрапнели или при применении какой-либо взрывчатки (повреждение Ударной волной или Осколками).

ЭМИ атаки

Это одно из самых разрушительных средств, поскольку большинство частей транспортного средства управляется электроникой. Надо отметить, что ЭМИ не наносит никакого повреждения тем частям транспортного средства, которые не являются электроникой, например, гусеницы, колеса или корпус. Однако ЭМИ мина способна нанести повреждения Двигателю, системе Управления и системе Зажигания одновременно. Таков риск при вождении техники в Пустоши.

Разрушение и уничтожение систем транспортного средства

Когда повреждение, нанесенное любой из систем, составляет более 66%, эта система прекращает свою работу. Приведённая ниже таблица показывает что происходит, когда система повреждена и является неработоспособной:

Последствия повреждения систем	
Корпус	Транспортное средство начинает разваливаться
Двигатель	Транспортное средство останавливается
система Управления	Водитель больше не может регулировать или управлять скоростью (!)
система Зажигания	Двигатель продолжает работать, но транспортное средство начинает сбавлять скорость (больше нет ускорения)
Гусеницы	Транспортное средство немедленно останавливается (разрушение имеет отношение ко всем внутри)
Колёса	Для предотвращения аварии водитель должен сделать Бросок на Вождение, также скорость снижается до 25% от нормы

Любая из систем транспортного средства, которая повреждена на 100%, считается разрушенной окончательно и должна быть заменена полностью. А это уже серьезная проблема, поскольку транспортные средства чрезвычайно редки, а их рабочие части встречаются ещё реже.

Расчёт и проведение боя с использованием техники

Очередность

Очередность определяется также как и в обычном бою.

Раунды

Раунды в бою с транспортными средствами протекают точно также как и в обычных боях, игроки сами решают, основываясь на очередности, что им делать и куда двигаться. Совсем другое дело, когда игроки находятся внутри транспортного средства, поскольку транспортное средство ведёт себя совершенно по-другому, нежели если игрок находится снаружи на твердой земле. Также транспорт может двигаться, поэтому расстояние меняется от Раунда к Раунду, направление движения определяется водителем.

Пассажиры могут атаковать точно также как и все остальные, но для них существует штраф в -10% от выпавшего значения - как было объяснено выше они находятся в движущейся технике. Некоторые виды оружия, такие как Тяжёлое и Энергетическое, не всегда могут быть использованы пассажирами транспортных средств, поскольку они слишком большие. Мастер может, в конечном счёте, разрешить использовать то или иное оружие; если стрелок с пулемётом находится на крыше поезда или фургона, то использование тяжёлого пулемёта не будет проблемой. А если игроки находятся внутри крошечного спортивного автомобиля, то использование этого пулемёта становится большой проблемой.

Во время Хода в бою водитель объявляет, какое действие он собирается предпринять за текущий Раунд. Мастер может определить траекторию, скорость и т.д., а водитель на их основании должен сделать свой вывод и объявить о том, какую скорость он намерен держать, по какому пути следовать и т.д. Для уточнения таких моментов, определяющих движение техники, как, например, резкие повороты, торможение или ускорение смотрите ниже раздел [«Действия водителя»](#). Вождение не отнимает Очки Действий поэтому, водитель может совершенно спокойно вести огонь по целям, но при этом, как его Умение Вождения, так и точность его стрельбы подвержены штрафу (более подробно смотрите ниже раздел [«Действия водителя»](#)).

Броски на Вождение

В конце каждого Раунда боя, водитель должен Бросить на проверку Умения Вождение. Удачный бросок означает, что водитель сохранил спокойствие и не потерпел аварию, бой продолжается. Если бросок признан неудачным, то водитель больше не может полностью

контролировать своё транспортное средство и попадает в аварию, возможны даже перевороты, каждый находящийся внутри подвержен результатам воздействия (см. ниже).

Существует множество различных модификаторов, которые влияют на успешность Броска на проверку Умения Вождение - например, ландшафт, свет в глаза и множество других. Полный список представлен в разделе [«Действия водителя»](#).

Действия водителя

Водитель может выполнять различные действия при управлении техникой во время боя. Для правильного отыгрыша управления транспортным средством следует помнить о том, что в ситуации, когда все члены экипажа кричат на водителя, он способен совершить ошибки. Это мало чем отличается от действительности, когда каждый в автомобиле кричит на водителя и создает много шума.

Набор скорости

Вдави педаль газа в пол! И твоя тачка начнет набирать скорость до тех пор, пока она не станет максимальной. Ускорение транспортного средства - это максимальное значение прироста скорости машины за один Раунд до достижения Максимальной Скорости. Этот раздел описывает то, как много Раундов (с 10-ти секундным делением) требуется, чтобы транспортное средство разогналось от состояния покоя до своей Максимальной Скорости. Вот грубый пример: если Максимальная Скорость транспортного средства - 100 КМ/Ч, само оно едет со скоростью 40 КМ/Ч, а для разгона из состояния покоя до МС требуется 2 Раунда, то чтобы достигнуть МС ему потребуется 1 Раунд. Отметьте, что парусные транспортные средства ускорятся по-другому.

Торможение

Притормози, приятель, - здесь пешеходы! Торможение противоположно ускорению - это замедление. В описание каждого транспортного средства включена величина Скорости Торможения в Раундах: сколько КМ/Ч оно сбавляет в течение 1 Раунда боя, что зависит в основном от его размера и массы. Торможение может представлять опасность в зависимости от типов модификаторов вождения (см. ниже раздел [«Модификаторы Бросков на Вождение»](#)). Заметьте, что самолеты и транспортные средства с парусами не могут быть полностью остановлены.

Поворот

Движение было бы скучным, если бы мы двигались всегда по прямой линии. Бой на транспортных средствах был бы скучным, если бы не было крутых поворотов и острых углов в разрушенных

бомбежкой городах. Описание каждого транспортного средства включают величину Радиус Поворота, которая говорит о том, сколько метров (гексов) требуется транспортному средству, чтобы сделать поворот на 90 градусов. Отметьте, что Радиус Поворота исчисляется в метрах по прямой линии, а поворот фактически производится по дуге, или 1/4 круга. Ниже приведена очень приближённая схема поворота и её проекция в виде Радиуса Поворота:



Первая колонка "гексов" показывает фактическое значение Радиуса Поворота, которое, если вы совершите поворот на 90 градусов по кругу как показано во второй колонке, будет равно расстоянию от центра круга к его внешней стороне (радиус круга). Это должно быть учтено при расчёте расстояния, которое может преодолеть транспортное средство за один Раунд при совершении поворота. См. ниже раздел [«Движение в конце Раунда»](#).

Отметьте, что поворот, особенно на высоких скоростях, может быть весьма опасным для всех кроме самых опытных водителей.

Стрельба

В бою с техникой водитель может использовать оружие также как в обычном бою. Ему начисляются штрафы к его Умению Вождение, (см. ниже таблицу), а также он переносит 25%-ый штраф к Шансу на Попадание, независимо от того какое оружие используется. Трудно двигаться и стрелять в одно и то же время!

Столкновение

Это самое приятное во всем управлении автомобилем - подрезать противника или столкнуть на обочину так, чтобы он перевернулся и потерпел аварию. Но будьте уверены, что ему, скорее всего, пришла в голову такая же идея. Когда в бою происходит два обоюдных столкновения транспортных средств, оба водителя должны сделать Бросок на Вождение (это совершенно другой Бросок отличный от Броска на Вождение в конце Раунда боя). Для каждых 10 КМ/Ч скорости транспортного средства, водитель получает штраф на -5 % к Броску кубика (столкновение базируется, прежде всего, на скорости). Если любой водитель терпит неудачу, транспортное средство, управляемое им, терпит аварию. См. ниже раздел [«Авария»](#).

Преследование и давка

Одно из преимуществ транспортного средства является то, что находясь в тонне перемещающегося металла и пластмассы пассажирам несколько безопаснее, чем людям и существам, которые находятся снаружи. Это также означает, что водитель имеет удобное оружие в своем распоряжении: большая, ускоряющаяся ракета, которая, возможно, не имеет большого изящества, но может ломать кости и крушить черепа лучше, чем любое холодное оружие. Догнать и задавить кого-либо не так легко, как это кажется. Если цель не осознает то, что транспортное средство, пытается наехать на него, то существо, на которое планируется наезд, должно сделать Бросок на Ловкость для того, чтобы избежать «приятной» возможности быть задавленным.

Модификаторы Бросков на Вождение

В двух приведённых ниже таблицах указаны модификаторы для Умения Вождение. В первой – ландшафтные поправки, для всех трех видов транспортных средств: наземных, морских и воздушных. Вторая таблица включает модификаторы для различных действий в бою. Модификаторы ландшафта должны быть определены однажды. Если солнце заходит, то Бросок на Умение Вождение делается со штрафом в -10 % (вы не можете видеть также ночью, как днём).

Отметьте, что некоторые транспортные средства и их улучшения дают определённые эффекты в определённых ситуациях или просто всем Броскам на Умение Вождение. Такие эффекты должны также быть приняты во внимание, когда вы Бросаете против Умения Вождение. Отметьте также, что модификаторы ландшафта и модификаторы действия могут быть объединены. Например, если водитель пытается повернуть при более чем 1/2 от максимальной скорости транспортного средства при идущем дожде, то эти модификаторы должны быть суммированы.

Ландшафтные поправки

Земля

Ситуация	Поправка
Ровная дорога (шоссе или просто новая мостовая)	+30%
Разбитая дорога (дорога с ямами, сильно изъезженная, грязная)	+15%
Ужасная дорога (сильно разрушенная дорога, с ухабами)	+0%
Открытое поле (сухая колея с небольшим количеством камушков)	+0%
Кустистые поля, улицы с развалинами, поля с кочками)	-5%

Поля с оврагами, влажные улицы, кустистые холмы)	-10%
Лёгкий лес, влажные открытые поля, холмы с оврагами)	-20%
Грязная земля	-25%
Мокрая земля	-30%

Вода

<u>Ситуация</u>	<u>Поправка</u>
Тихое море	+20%
Лёгкие волны	+0%
Средние волны	-5%
Большие волны	-15%
Штормовые волны	-25%
Ураганные волны	-50%

Воздух

<u>Ситуация</u>	<u>Поправка</u>
Тихая погода, ветра нет	+0%
Лёгкий бриз	-5%
Порывистый ветер	-10%
Сильный ветер	-20%
Штормовой ветер	-40%

Дополнительные погодные поправки

Дождь	-20%
Снег	-30%
Лёд	-70%

Модификаторы действия

Скорость <1/2 от максимальной	-0%
Скорость >1/2 от максимальной	-10%
Ускорение превышает более, чем вдвое текущую скорость	-10%
Торможение более, чем вдвое половины текущей скорости	-15%
Штраф за каждые 10 КМ/Ч езды при повороте (50 КМ/Ч = 50%)	-10%
Водитель решил атаковать	-20%

Авария: Повреждение

Если Бросок на Вождение неудачный, то транспортное средство терпит аварию. За каждые 10 КМ/Ч скорости транспортного средства, каждый находящийся внутри персонаж получает 1d10 Очков Повреждений, при этом скорость нужно округлить в минимальную сторону, кратную 10 (39 КМ/Ч станет 30, или 3d10). Если транспортное средство врежется в дерево на скорости 23 КМ/Ч, то каждый внутри должен получить 2d10 ОП. Для воздушного крушения, всё определяется намного проще, так как такая авария носит более разрушительный характер (ИМ должен определить то, как быстро самолет упадет на землю и всё). Транспортное средство также подчинено тому же самому правилу Бросков на повреждения, что и для пассажиров, и теряет распределенное по всем пяти системам количество Очков Жизни. Аварий нужно избегать, если это возможно.

Помните, что морские транспортные средства не попадают в аварии и поэтому не получают повреждений. Однако, они могут быть опрокинуты, и каждый будет вынужден спасаться вплавь. За подробной информацией относительно плавания смотрите ниже раздел [«Плавание и переход вброд»](#). ИМ может определить, пойдет ли судно на дно или будет плавать с персонажами на борту ещё достаточно долго. Помните, что всё, что не привязано к деревянной основе и не обладает плавучестью - как, например, оружие, металлическая броня и тому подобное - обычно сразу идёт ко дну.

Авария: Сломанные конечности

В дополнение, в аварийной ситуации каждому находящемуся внутри транспортного средства угрожает опасность, эквивалентная скорости средства, что-нибудь себе сломать. Если транспортное средство неслось вперед со скоростью 45 КМ/Ч, то это означает 45%-ый шанс на переломы во время крушения. Если персонаж пристегнут ремнём безопасности или чем-то подобным, то возможность сломать конечность уменьшена на половину и становится 23 %.

Авария: Ранения головы

Если у жертвы аварии при Броске на перелом конечностей выпало 5% и меньше, то персонаж крепко ударяется головой и впадает в бессознательное состояние - его Очки Жизни автоматически снижаются до 10 и он сможет очнуться через 15-ВН полных Раундов. Например, персонаж с Выносливостью 4 очнётся через 11 полных Раундов. Потом персонаж снова должен Бросить на травматизм: сломаны ли какие-нибудь конечности или нет (при этом не учитывать бонус за пристёгнутый ремень безопасности, если таковой имеется).

Авария: Последствия катастрофы

После аварии каждый, кто был внутри, должен провести по крайней мере 1 полный Раунд боя, выбираясь после крушения из покорёженных останков транспортного средства. Полученные в аварии травмы и переломы соответственно усложняют такую задачу, повышая время возни внутри транспортного средства до 3 полных Раундов, но это время можно уменьшить, если кто-нибудь - другой персонаж или НИП - поможет ему выбраться наружу.

Движение в конце Раунда

В конце каждого Раунда, принимая во внимание то, что водитель не совершил аварию или не перевернул транспортное средство, движение техники продолжается, основываясь на их текущих скоростях. Хотя скорости даются в КМ/Ч, простое

применение масштабов существенно облегчит оперирование расстояниями в метрах (гексах). Это может помочь ИМ применить гексодоску для расчёта боя с применением транспортных средств, особенно крупногабаритного, например, принять масштаб, когда 1 гекс = 5 метрам, или даже 1 гекс = 10 метров. ИМ может использовать следующую формулу, чтобы определить, сколько метров транспортное средство может переместиться за 1 Раунд боя при данной скорости (КМ/Ч):

Метры перемещения = КМ/Ч x 2.78 (с округлением в меньшую сторону)

Когда ИМ определил, как далеко все транспортные средства переместились за 1 Раунд, он должен внести изменения на гексодоску, точно так же как и для перемещающихся в обычном бою существ (здесь отличие в том, что все движения происходили не на протяжении всего Раунда, а сразу в его конце). Чтобы упростить расчёты, ИМ по желанию может определить постоянные пропорции для разных видов транспортных средств и соответственно применять. Ведь намного легче оперировать расстояниями в 5 гексов, чем передвигать модели машин на гексодосках в 1000 и более клеток. Про реальные размеры элементов пейзажа и зданий мы уже и не говорим.

Повреждение и Смерть

Жизнь в Пустоши неизбежно приводит к причинению вреда другим людям. Большинство повреждений получают в сражениях с враждебно настроенными существами или людьми, но есть и другие пути получения персонажем повреждений. Большинство таковых - от исследовательской деятельности (например, можно упасть в глубокий овраг), хотя есть и несколько универсальных.

Повреждения от огня и кислоты

Персонаж, находящийся в огне (или покрытый кислотой или подобным веществом), получает 1d6 Очков Повреждений за Раунд. Помните, что Раунд длится 10 секунд реального времени. Огонь может быть погашен за один полный Раунд боя катанием по земле, если земля также не покрыта огнём. Пока персонаж или существо катаются по земле их Класс Брони будет уменьшен до надетой на них брони; также они должны потратить обычные 4 Очка Действий, чтобы встать в следующем Раунд. Заметьте, что человек всё ещё получает повреждения в течение Раунда, в котором он гасит на себе огонь.

К сожалению, избавление от кислоты происходит по другому сценарию. Кислота обычно должна быть смыта водой или химикатами - в зависимости от типа кислоты. Действие некоторых типов кислот усиливаются при взаимодействии с водой, так что персонажу придётся определить тип кислоты более

тщательно прежде, чем он или она прыгнет в плавательный бассейн, чтобы отмыться.



Повреждения от яда

Действие яда немного похоже на огонь. Если персонаж вступает в контакт с отравленным объектом, например, с ядовитым жалом на хвосте скорпиона, то ему необходимо сделать Бросок на Сопротивление Яду. В случае провала Броска персонаж получает отравление. Каждый последующий провал Броска переводит отравление на следующий уровень. Различные яды имеют различные эффекты. Большинство просто причиняют 1-2 повреждений в час, или в Раунд, некоторые убивают через некоторое количество времени, а другие временно понижают Характеристики. На каждый уровень отравления существует своё, указанное ниже в таблице время присутствия яда в крови. Если скорпион ужалил персонажа 3 раза, то персонаж будет отравлен на 3 дня. Естественно, есть противоядия. Персонаж, переборовший действие яда естественным путем (без использования противоядия или помощи доктора), вырабатывает антитела, добавляющие +2% к Сопротивлению Яду. Отметьте, что, если яд понижает Статы, то расовые минимумы не принимаются во внимание; болезнь может ослабить даже самого сильного мутанта.

Типы и эффекты яда

Тип А – наиболее распространённый тип яда, тип А обозначает лёгкую инфекцию, занесённую через укус животных. Отнимает 1 Очко Жизни в час (Бросок на Выносливость позволяет избежать повреждений), и находится в организме в течение 18 часов.

Тип В – усиленная версия типа А, этот раздражитель используется племенами для охоты на мелкую дичь. В больших количествах этот яд может доставить жертве порядочно неприятностей. Отнимает 2 Очка Жизни в час (Бросок на Выносливость позволяет избежать повреждений), и находится в организме в течение 18 часов.

Тип С – яд этого типа вызывает серьезные спазмы желудка и тошноту, обездвиживая жертву на 12 часов после контакта, сильно понижая Силу, Восприятие, Ловкость и Выносливость от 2 до 12 часов.

Тип D – гораздо более неприятная разновидность яда. Наиболее часто встречается в жале радскорпиона, запросто может убить неопытного путешественника. Переработанная версия данного яда используется для приготовления противоядия.

Отнимает 4 Очка Жизни в час (успешный Бросок на Выносливость позволяет снять 50% повреждений), остаётся в организме в течение 24 часов.

Тип Е – отфильтрованный яд радскорпиона, используется в охоте на крупную дичь. Отнимает 6 Очков Жизни в час (Бросок на Выносливость для половины повреждений), остается в организме 24 часа.

Тип F – редкое дикое животное имеет такой сильный яд, но это случается. Известно, что до Войны некоторые виды змей и пауков обладали таким ядом, а может кто-нибудь и сейчас владеет им – химическим или природным. Яд типа F вызывает у жертвы шок на 1 час после контакта, а затем жертва впадает в кому на 1d10 дней. За каждый день, проведенный в коме без доктора или противоядия, персонаж должен делать Бросок на Выносливость и в случае провала умереть.

Тип G – худший из всех ядов. В основном, производится только в лабораториях, хотя некоторые существа могут его вырабатывать. Если не применено противоядие, то вызывает смерть через 5 минут после введения.

Повреждения от радиации

Радиация - одна из ужасных реалий постъядерного мира. Она существовала ещё с тех пор, как упали бомбы, и в некоторой степени вызвала мутации животных, иногда оказывавшиеся полезными (по крайней мере, с точки зрения эволюции). Люди, однако, изначально не были приспособлены к воздействию радиационного излучения (Мертвяки и Супермутанты являются исключением). Источники радиационного излучения не всегда очевидны - персонаж может накапливать рады, просто отдыхая в зоне высокой радиации или проходя через кратер взрыва.

Уровень радиации измеряется в рентгенах, или радах. Около 1000 рад - смертельная доза. Проблема с радиацией в том, что она не оставляет человека надолго (около 10 рад в сутки), а источники радиации испускают сотни радов в день. Несколько рад не принесут особого вреда - например, домашние детекторы дыма содержат Американий, радиоактивный изотоп - человек может получать 6-7 рад в день и не ощущать побочных эффектов. Радиационное отравление лечится только особыми медицинскими препаратами. Сопротивление Радиации обозначает количество рад, которое не попадает в кровь (в процентах от общего числа рад). Естественно, персонаж не обязательно знает о количестве рад, которое он накопил (если у него нет счетчика Гейгера). Отслеживать это - уже забота Мастера.

В следующей таблице нет ничего приятного, но это последствия ядерной войны. Через 24 часа после достижения каждого уровня радиации, проявляется следующий эффект:

Кол-во рад	Эффекты
------------	---------

50: Персонаж чувствует себя необычно усталым

100: Персонаж чувствует слабость и боль. На коже появляется зуд. Быстро появляются ожоговые пятна

400: Персонаж слабеет. Болят мускулы и связки. Кожа зудит и развиваются небольшие открытые воспаления. Начинают выпадать волосы. Обычные люди на таком уровне облучения теряют способность к воспроизводству (или имеют детей-мутантов)

600: Персонаж страдает рвотой и диареей. Связки и мускулы всё ещё болят, но это уже не самая худшая проблема. Открытые язвы покрывают тело, а волосы выпадают целыми клоچьями. Ночью персонаж начинает мило светиться

800: Язвы начинают кровоточить, развивается кровавая диарея. Волосы уже выпали. Кожа становится мягкой, она свисает с костей. Смерть наступает через 72 часа после достижения данного уровня облучения, излечение возможно

1000: Забудьте про 24-часовое ограничение – этот уровень облучения вызывает беспамятство на несколько минут после облучения. Через несколько минут после этого тело персонажа начинает отказывать разуму. Такое может случиться при получении огромной дозы радиации без предыдущего воздействия радиации, или если персонаж бродил у открытого атомного реактора безо всякой защиты.

Повреждения от газа

Начиная с его изобретения в начале Первой Мировой войны, химическая война стала обычным и ужасающим аспектом сражения. Противогаз или определённые виды брони уменьшают эффекты газовых атак, но если персонаж попал под такое воздействие, то он будет подвержен страшным отравлениям. Эффекты отравления изменяются от химиката к химикату, а радиус газового облака приводится в описании оружия. Правильной мыслью будет отбежать от ядовитого облака сразу же; длительность эффектов газа продолжается от Раунда, в котором газ был распылён, конечно, если персонаж всё ещё стоит в облаке. Некоторые виды брони со встроенными респираторами и фильтрами защищают от газовых атак.

Как было отмечено, есть два вида газа: первый, который вы вдыхаете, и второй, который травмирует вас при контакте с кожей. Параметры каждого вида брони объясняют, какое Сопротивление каждый доспех дает против обоих видов газа. Некоторые вещи, например, противогаз, позволяют персонажу переносить тот или иной вид газовых атак с уменьшением или вовсе без повреждений.

Сломанные конечности и слепота

Иногда хорошее критическое попадание или, наоборот, неудачное попадание в ловушку влечёт за собой перелом ноги или ещё хуже - слепоту. Сломанная или изуродованная нога снижает скорость передвижения персонажа в 2 раза – это означает, что ему потребуется 2 Очка Действий для передвижения на 1 гекс. В дополнение к этому, Ловкость этого персонажа снижается в 2 раза от обычного количества. Две сломанные ноги снижают скорость передвижения практически до нуля - персонаж может передвигаться лишь на 1 гекс за Раунд, а его Ловкость падает до 1. Сломанная рука означает, что персонаж не может держать оружие этой рукой - вне сражения рука всё ещё может использоваться, но любое, даже самое простое действие, отнимет гораздо больше времени. За каждую сломанную руку персонаж теряет 1 очко Ловкости. Персонажи со сломанной рукой не могут пользоваться двуручным оружием, персонажи с обеими сломанными руками не могут использовать оружие вообще.



Слепота намного хуже. В дополнение ко всем эффектам полной темноты (см. выше раздел [«Модификаторы освещённости»](#)), Восприятие персонажа падает до 1. И слепота, и сломанные конечности могут быть вылечены только доктором (за деньги) или кем-либо, обладающим Умением Доктор (подробности о применении Умения Доктор см. ниже в разделе [«Лечение»](#)). Помните, что ослепшие персонажи не могут играть роль доктора для самих себя - излечить их должен кто-то другой (во вселенной Fallout слепой не может излечить слепоту). Успешно излеченные руки и глаза возвращаются к нормальному состоянию с учётом отдыха только через 48 часов.

Роботов со сломанными механизмами и сенсорами нужно «лечить» с использованием Умения Ремонт так же, как живое существо лечат, применяя на нём Умение Доктор. В отличие от живых существ, Робот может в полном объёме использовать восстановленные механизмы и сенсоры сразу после ремонта.

Препараты, привыкание и отвыкание

В постядерном мире все ещё существует проблема наркотиков и стимуляторов. Наркотики стали такой же обычной вещью, как и радиация. Все, от шахтёра в урановых рудниках, ищущего способ убежать от бессмысленного существования, до наёмника, ширяющегося перед боем - все используют наркотики. Большинство наркотиков и химических препаратов имеют собственную силу привыкания. Как только персонаж употребил наркотик, он Бросает на возможность привыкания к наркотику (прибавляя и убавляя любые модификаторы). Если Бросок был «успешным», то персонаж получает химическую зависимость от наркотика.

Химическая зависимость хороша (в большинстве случаев), пока персонаж достаёт новые дозы наркотиков. Проблема в том, что многие наркотики ОЧЕНЬ дороги, а их распространители сначала предлагают малые дозы по низкой цене, а затем взвинчивают цену до небес.

Когда (а не «если») персонаж не в состоянии доставать новые дозы, у него начинается ломка. Чаще всего, через 24 часа персонаж теряет по 1 очку Выносливости и Ловкости. Также он теряет способность к лечению (см. ниже раздел [«Лечение»](#)). Ещё через 24 часа он теряет ещё по 2 очка Восприятия и Ловкости (всего получается по 3 очка) и теряет 1 очко Силы и Выносливости. Ещё спустя 24 часа человек падает без сознания. Каждый час необходимо Бросать на проверку Выносливости (учитывая происшедшие ранее изменения). Если персонаж сделает пять успешных Бросков подряд, он очнётся и переборет ломку, но навсегда потеряет 1 очко Выносливости. Если персонаж проваливает 5 Бросков подряд, то умирает. Ломка может обернуться агонией персонажа или команды, особенно в середине Приключения.

Лечение

Существуют два способа лечения персонажа: естественный путь, с течением времени, и быстрый, через использование Умений, медикаментов или клиник. Персонаж естественным путем восстанавливает определённое количество Очков Жизни в день (см. выше подпункт [«Уровень Лечение»](#)). Отдыхая, персонаж лечит некое количество Очков Жизни равное Уровню Лечение каждые 6 часов. В активном состоянии персонаж лечит это количество Очков Жизни каждые 24 часа.

Некоторые препараты быстро излечивают персонажа. Однако, герою стоит опасаться препаратов, вызывающих привыкание. Помочь также может доктор, но его услуги чаще всего платные.

Умение Первая Помощь и Доктор являются альтернативой между медленным самовосстановлением и высокими ценами в больнице. Умение Первая Помощь можно использовать 3 раза за 24 часа - успешно или нет. Каждое успешное использование Первой Помощи восстанавливает 1d10 Очков Жизни. Каждое использование отнимает 1d10 минут времени.

Умение Доктор во многом походит на Первую Помощь. Оно излечивает 2d10 Очков Жизни в случае удачи, но может быть использовано только дважды в день. Плюс ко всему, персонаж может использовать данное Умение для восстановления сломанных конечностей (см. выше раздел [«Сломанные конечности и слепота»](#)). Применение Умения Доктор занимает 1 час времени.

Если Умения Первая Помощь или Доктор используются в бою, чтобы попытаться восстановить раненного товарища (см. выше раздел [«Лечение раненных товарищей»](#)), то это считается как использованное общее количество ежедневного использования этого Умения.

Ремонт работа

Как отмечено выше, в отличие от живых существ Роботы ремонтируются несколько по-иному. Излечивающие препараты не оказывают на них никакого эффекта, и они не восстанавливаются сами по себе. Кроме того, использование Умений Первая Помощь и Доктор на Роботе бесполезно.

Роботы должны чиниться с применением Умений Наука и Ремонт, таким же образом, как живых существ лечат с использованием Первой Помощи и Доктора. Наука ремонтирует 1d10 Очков Жизни за 1d10 минут и может использоваться на Роботе только 3 раза за 24 часа. Умение Ремонт поможет восстановить сломанный механизм или разрушенный визуальный датчик на 2d10 пунктов жизни, но может использоваться только дважды в сутки и при использовании занимает 1 час. Если Робот не ослеплён, то он может выполнить эти ремонтные действия на себе сам.

Смерть

О, смерть! Неизбежный финал всего сущего на Земле. Смерть приходит в разных формах: старость, автокатастрофа или случайный осколок метеорита. Во вселенной Fallout персонажи встречаются со смертельными опасностями каждый день. Разве это не захватывает? Иногда, независимо от хорошего планирования действий, персонажа всё равно ждёт смерть. Обычно, смерть - это билет в один конец, умершие персонажи не могут быть возвращены к жизни. Употребление этого слова «обычно» подразумевает наличие множества лазеек для избежания этого правила. В конце концов, Пустошь огромна и загадочна.

Когда персонаж погибает вполне можно написать на его Листе Персонажа большими черными буквами «МЁРТВ». На этот случай полезно иметь уже готового персонажа 1-го Уровня для продолжения игры. Встреча нового члена группы может произойти только при Случайной встрече.

Жизнь в Пустоши

Торговля и бартер

Во вселенной Fallout нет денег, выпускаемых банком, поэтому большинство её жителей используют систему бартера. Деньги используются только в крупных городах и казино и представляют собой обычные монеты, например, из игровых автоматов. С другой стороны, бартер товара основывается на всё той же системе стоимости.

Дело в том, что каждый предмет имеет свою стоимость (см. список предметов в главе [«Часть VI: Оружие, боеприпасы, броня и снаряжение, включая химикаты и технику»](#)). Если персонаж хочет купить оружие по цене 1000, а у него есть пистолет стоимостью 600 и патроны стоимостью 500, любой торговец будет рад заключить сделку – он, естественно, остаётся в выигрыше. Но торговец ещё может выложить нож, стоимостью 100, чтобы сравнить цену, или просто добавить 100 золотых монет для справедливости.

Вроде как все просто, да? Не совсем. Умение Обмен персонажа оказывает влияние на цену покупки или продажи товара. Умение это работает так: персонаж сравнивает своё Умение Обмена с Умением Обмена торговца. У кого Умение выше, у того и преимущество. Возьмите наибольшее из двух значений Умения, вычтите меньшее, а затем полученные проценты прибавьте к стоимости всех вещей победителя. Если персонаж с Умением Обмена 50% заключает сделку с вождём племени (25% Обмен), то все вещи персонажа получают 25% стоимости. Нож стоимостью 100 будет стоить 125. Конечно, Мастер может обыграть такую ситуацию безо всяких цифр – от этого игра лишь приобретет реалистичность.

Карма

Как ранее было сказано, Карма в Fallout - это численная мера того, насколько персонаж является «хорошим» или «плохим». Обычно, ИМ определяет какие действия могут повысить или понизить Карму персонажа, в то время как Приключения могут зависеть от таких изменений, что отразится на возможности наступления тех или иных особых событий или появления новых заданий. Вот несколько примеров действий персонажей, которые прибавляют или вычитают очки кармы:

Помочь кому-либо в беде:	+10
Нападение на невинного человека:	-10
Убийство невинного человека:	-30
Кража у честного торговца:	-10
Кража у нечестного торговца:	+5
ПЕРЕЕХАТЬ чью-либо собаку:	-5
Убить известного бандита:	+50
Присоединиться к известному бандиту:	-40
Остановить таймер атомной бомбы:	+100
Подорвать атомную бомбу:	-500

И так далее. За ИМ остается право придумать сколько и за что выдавать Очки Кармы, но не использовать это для принуждения игроков выполнять какие-либо определённые действия. Помните, что злонаправленные персонажи могут также прекрасно повеселиться, как и добропорядочные.

Карма-навыки

Это особый вид Навыков, относящийся к Карме и получаемый в результате каких-либо действий. Эти

Навыки и хороши, и плохи, в зависимости от того, с какой точки зрения на них взглянуть. Ниже приведен список Карма-навыков и действия, необходимые для их получения (хотя для некоторых все ясно из названия).

Бешеный (Berserker)

Это сомнительное звание даётся персонажу (или команде), истребившему целый город. Если деревня или небольшой городок в один прекрасный день исчезают с лица земли, кто-нибудь обязательно это обнаружит и постарается найти какие-нибудь улики. Для наёмника, ищущего работу в армии какого-нибудь военачальника, этот Навык может быть как раз тем, что нужно. А для человека, ищущего честную работу в небольшом городке, это обернётся градом пуль. Естественным, истребление миллионного города невозможно (Мастер, который позволит это в своей игре, должен пройти исследование головного мозга, правда, только после сражения, которое займет год реального времени), но люди всё равно услышат о человеке, изничтожившем деревню с населением 100 жителей.

Детоубийца (Childkiller)

Персонаж получает этот Навык после убийства первого ребёнка. Будь герой хоть чистейше добрым, хоть ужасно злым, он всё равно должен понимать, что дети – величайшая ценность человечества, в их лице сосредоточена надежда на выживание человеческого рода. Персонажи, убившие ребенка, почти всегда узнаваемы (дурные вести быстро распространяются) и ненавистны. Например, владельцы магазинов не захотят торговать с Детоубийцами. Они могут найти утешение только среди самых жестоких и сумасшедших, так как другие люди плюют в Детоубийц, бросают в них предметы или просто атакуют любым способом.

Боксёр-профессионал (Prizefighter)

Персонаж имеет репутацию боксёра, к тому же хорошего боксёра. После определённого числа побед на боксёрском ринге персонаж заслуживает Навык Боксёр-профессионал. Люди, которые уважают бокс, лучше обращаются с обладателем этого Навыка, люди, которые ненавидят бокс, будут встречать вас с презрением. Боксёры-профессионалы получают бонус +20% к Умению Рукопашная и к Соппротивлению Нормальному Повреждению.

Работороговец (Slaver)

Персонаж получает Навык после добровольного вступления в Гильдию Работороговцев. После взрыва бомб работороговля стала выгодным предприятием в менее цивилизованных (а иногда и в наиболее цивилизованных) районах Пустоши. Через 100 лет после Войны, среди работороговцев появилось что-то вроде коалиции. Они помечают себя татуировкой, покрывающей большую часть лица. Конечно, она ясно показывает профессию хозяина всем окружающим. Персонаж с

татуировкой Работороговца будет почитаться всеми сторонниками работороговля и презираться всеми её противниками.

Святой (Champion)

Если персонаж совершит много добрых дел, то люди будут считать его святым, ведущим бескомпромиссную борьбу со злом и жестокостью. Святым уважают добродетельные и уважаемые люди. Вы не сможете стать Святым, если уже имеет Навыки Бешеный, Могильщик или Детоубийца.

Могильщик (Grave Digger)

Персонаж получит этот Навык сразу после того, как вскроет первую могилу. Девизом могильщиков считается фраза: «Мёртвым вещи ни к чему». Могильщики могут найти что-нибудь достаточно ценное при вскрытии могил, однако, за это они платят презрением общества.

Мафиозо (Made Man)

Персонаж получает этот Навык, когда становится членом влиятельной криминальной группировки. В результате, его больше уважают гангстеры этой группировки, но члены других «семей» не будут «рады» его видеть. Мафиозо выглядит круто в широкополой шляпе на голове и пистолетом-пулемётом Томпсона в руках.

Чтение книг

Несмотря на то, что некоторые люди думают, что в Пустоши невозможно получить знания, на самом деле всё несколько не так. Иногда персонаж находит книги. Принимая во внимание то, что он умеет читать, в этом случае при прочтении книг он может получить некоторые знания. Книги почти всегда добавляют определённое количество процентов Умения к тому Умению, тема которого описывалась в данной книге. Более точная информация о том, сколько Очков Умения требуется для того, чтобы поднять это Умение на 1 %, указана в главе [«Развитие»](#).

Открытие и вышибание дверей

Иногда персонаж будет попадать в такие ситуации, когда ему будет требоваться пройти через дверь, но в некоторых случаях эта дверь может быть закрыта, либо замок у двери сломан. Если персонаж не смог открыть замок отмычкой (см. ниже), то эту дверь можно вышибить.

Двери (и подобные им объекты, например книжные шкафы, стены и т.д.) обладают определенным количеством Очков Жизни. После того, как вы ударили по ним достаточное количество раз или подорвали взрывчаткой, количество Очков Жизни двери опускается до нуля и дверь открывается.

Обнаружение, установка, отключение и снятие ловушек

Ловушки это основа основ жизни в Пустоши. Дикари используют их для поимки животных, рейдеров, а затем, чтобы держать их в клетке. Злые гении расставляют ловушки для того, чтобы сбить бесстрашных авантюристов с пути. Умные люди используют ловушки, чтобы заманить в них врага.

Когда персонаж проходит через зону, в которой установлены ловушки, ИМ должен сделать скрытый от игроков Бросок против Восприятия каждого игрока. Те, кому повезло, заметят ловушки. Те, кому не повезло, будут проходить через эту зону с неприятностями.

Запомните то, что персонажи могут увидеть ловушки (или мины, см. ниже) только в поле своего зрения. Если персонаж никак не может заметить растяжку, то Бросок против его Восприятия не имеет значения. Так или иначе, есть другая, более заметная, часть механизма ловушки, которую персонаж уже может обнаружить, тем самым заметить всю ловушку. За более подробной информацией об обнаружении мин смотрите ниже раздел [«Обнаружение, укладка и обезвреживание мин»](#).

После того как персонаж обнаружил ловушку он может попробовать обезвредить её. Для этого следует сделать еще один Бросок на Умение Ловушки. Если Бросок оказался неудачным, то это означает что персонаж не смог обезвредить ловушку. Обезвреживание ловушки занимает примерно 1 Раунд боя (10 секунд).

Коварные персонажи, также используя Умение Ловушки, могут устанавливать ловушки или западни. Если они, например, собираются установить сложный механизм, такой как игольный пистолет, который выстреливает иглами в тот момент, когда другой персонаж наступает на спусковой механизм, то это займёт несколько больше времени, нежели время, требуемое на установку простой верёвочной ловушки. Для установки у персонажа должны быть необходимые материалы. Игровой Мастер может сам определить требуемое для установки ловушки время. В последний момент ИМ делает секретный Бросок на Умение Ловушки персонажа. Успешный Бросок означает то, что персонаж установил ловушку правильно, неуспешный означает то, что персонаж может повредиться сам или ловушка даст осечку, или вовсе не сработает. В любом случае персонаж будет думать, что установил ловушку правильно.

Если персонаж не замечает ловушку и идёт в область её действия, то ему дают возможность сделать Бросок на Ловкость, чтобы избежать срабатывания ловушки. ИМ не должен говорить игроку по какой причине он должен кидать кубик, но сообразительный игрок должен задуматься о том, что здесь что-то не так. К сожалению, если Бросок был неудачным, то западня приводится в действие и персонаж, и все в радиусе действия ловушки оказываются под действием её неприятных

эффектов, коими могут быть: обычные повреждения, яд или что-нибудь похуже. Ниже, в разделе [«Ловушки»](#) представлено описание некоторых типов ловушек.

Установка и обезвреживание взрывчатки

Взрывчатка очень напоминает ловушки, за исключением того, что поставляется с таймером и намного более разрушительна. Установка взрывчатки может быть очень полезной, с её помощью вы можете: открывать двери, уничтожать или сильно повреждать транспортные средства, подкладывать её в карманы посторонним людям.

Установка взрывного устройства занимает 1 Раунд (10 секунд). ИМ должен скрытно сделать Бросок на Умение Ловушки. До того, как этот Бросок сделан, персонаж должен объявить на какое время он устанавливает таймер, другими словами он должен сказать, когда именно бомба должна детонировать. Если Бросок провален, то взрывчатка установлена, но детонировать в то время на какое её установили она не будет. Здесь уже решает ИМ, когда детонировать взрывчатку – раньше, позже или вообще никогда. Если Бросок на Умение Ловушки критически не удался (результат 98, 99, 100), то взрывчатка детонирует в руках того, кто решил её установить. Вот так-то!

Разминирование напоминает обезвреживание ловушек. Этот процесс занимает 10 секунд времени, если персонажу сделать это не удалось, то взрывчатка необязательно сразу же детонирует - она может взорваться и позже. Как и при установке ловушки, только при результате Броска в виде критической неудачи (значения 98, 99, 100) взрывчатка детонирует сразу же. Обезвреженная взрывчатка может быть использована в дальнейшем, но только при условии замены таймера.

Персонажи, которые попали под действие взрывчатки, несут повреждения, при этом Бросок против Ловкости не совершается (попытка вернуться не разрешается).

Обнаружение, укладка и обезвреживание мин

Мины - коварный способ ведения боя, который становится распространённым в Пустоши и применяется как при наведении на врага страха, так и как практический метод защиты территории при нехватке человеческих ресурсов. Обнаружение мин очень похоже на обнаружение ловушек, исключая то, что персонаж может заметить их в радиусе эквивалентном своему Восприятию. Как только ИМ делает Бросок на Восприятие, и персонажу улыбнулась удача, то он может заметить мины в пределах своей видимости, если они ничем не прикрыты. Сообразительные персонажи могут

рассказать об обнаружении мин своим друзьям, но сделать это надо очень быстро.

Укладка мин аналогична установке взрывчатки, только на минах нет таймера, и поэтому укладка не может быть неудачной, вместо этого они могут неправильно сработать (либо это причинит вред укладчику мины). То же самое применимо к обезвреживанию мин, единственное, что должен знать персонаж это впервые ли была установлена мина в этом месте. К сожалению, если персонаж не пытается искать мины, то это обычно означает, что мина обнаружится только, когда он по ней пройдёт. Разряженные мины не подлежат вторичному использованию.

Когда мина взрывается, она причиняет определённый в зависимости от типа ущерб всему в радиусе действия (более подробную информацию вы можете найти ниже в разделе **«Мины»**). Кроме того, любая другая мина в радиусе действия взрыва первой мины имеет 80% шанс на детонацию, любые другие находящиеся в радиусе сотрясения от взрыва мины имеют также 40% шанс на взрыв. Хитрые рейдеры знают, как устроить коварную ловушку, в которой будет задействована не одна мина.

Если мина взрывается, то всем в радиусе взрыва будет причинен определённый ущерб, Бросок на Ловкость не производится из-за того, что невозможно избежать ущерба, наносимого миной.

Электричество, бензин и энергия

Энергетическое оружие и большинство транспортных средств во вселенной Fallout работают на энергетических батарейках, которые есть всего в двух видах: Малые энергобатарейки — напоминают пальчиковые, и Микроядерные батареи, которые выглядят намного более серьезно. Каждая батарейка содержит определённое количество энергозарядов, и каждое оружие или транспортное средство требует определённое количество зарядов до полной заправки.

Благодаря некоторым зонам в Пустоши персонаж может перезарядить свои Микроядерные батареи (Малые энергобатарейки как любые щелочные батарейки не возможно перезарядить). Зарядные устройства встречаются очень-очень редко и, в основном, расположены на старых военных объектах. Зарядное устройство должно быть подключено к электрической сети и для полной зарядки одной Микроядерной батареи требуется около 1 часа. Если зарядное устройство попало в руки какой-либо наглой личности или организации, то будьте готовы заплатить за перезарядку кругленькую сумму денег.

Также, правда ещё реже, встречаются транспортные средства и кое-какое оборудование, которое работает на бензине. Бензин - это самая

редкая субстанция, которую можно встретить в Пустоши, достать практически невозможно. Встречается в магазинах крупнейших городов, но не продаётся, обменивается на что-то эквивалентное, например все, что у вас есть... кроме трусов и носков. Всё зависит от того насколько сильно оно вам надо!

Случайные встречи

С того момента как большая часть бывшего довоенного мира рухнула, путешествовать по образовавшимся пустыням стало крайне небезопасно. В любой момент вашего путешествия вы можете случайно кого-нибудь встретить. Случайные встречи приносят в ваше долгое и монотонное путешествие некоторый азарт: можно стряхнуть накопившуюся на вашем оружии пыль, получить за это Очки Опыта, ограбить кого-то и просто повеселиться!

Каждый Модуль содержит информацию для ИМ как часто стоит бросать кубик на возможность Случайных встреч. «Лидер» группы, персонаж который находится во главе группы или идёт первым в боевом порядке, должен сделать Бросок на Умение Скиталец. Если Бросок удачный, то персонаж определяет с чем группа столкнется и может принять решение избежать этой встречи.

Во время случайных встреч члены группы будут располагаться от центра встреченного отряда на расстоянии равном пятикратному Восприятию своего «лидера». Например, если Восприятие «лидера» группы равно 6, то группа располагается на расстоянии в 30 гексов от центра Случайной встречи (например, от середины торгового каравана). Если встреченный отряд очень большой, то группа может начать действовать в любом месте. Начальное положение при Случайной встрече не имеет столь важного значения, если встреченный отряд мирный, но если вы встретились с выводком радскорпионов, то здесь начальная позиция будет иметь основополагающее значение.

Пример: Некоторые Случайные встречи

Торговый караван, продающий разнообразные товары

Группа работаровцев, возвращающихся с успешной облавы

Стайка волков, или ящеров, или ещё кого-нибудь

Разбившееся транспортное средство с трупами водителей

Некие фермеры, ведущие скудное существование

Другая группа путешественников

Оседлавшие браминов ковбои

ИМ и составители Модулей совершенно спокойно могут придумать какие-то свои варианты Случайных встреч, которые будут наиболее подходить по теме к приключениям персонажей.

Обнаружение крадущихся персонажей

Иногда группа может быть обеспокоена тем, что за ними могут украдкой следить враги или другие существа. Поэтому у каждого персонажа есть некоторый шанс на обнаружение таких существ. Шанс вычисляется по следующей формуле: Восприятие персонажа умноженное на 8. Например, персонаж со значением Восприятия равным 5 имеет 40% шанс на обнаружение скрывающегося существа.

Если следящий за вами враг находится в тени или потёмках, то шанс обнаружить такого персонажа уменьшается до 5-ти кратного Восприятия. А если крадущийся враг находится в полной темноте, то шанс его обнаружения падает до 2-х кратного Восприятия.

ИМ должен попросить каждого игрока сделать Бросок и рассказать тем, у кого Бросок был успешным, что здесь происходит. Те, у кого Бросок оказался неудачным, могут сами догадаться, что здесь что-то не так, но что конкретно - они знать не будут.

Плавание и переход вброд

Это случается не так часто, но время от времени группа попадает в ситуации, когда требуется либо плыть, либо переходить водоём вброд. Например, лодка опрокинулась или пробита, либо у группы вообще нет плавсредства. Плавание - очень простое занятие. Так или иначе, вода создаёт определённые проблемы. Первое, что хотелось бы отметить, это то, что большинство предметов, созданных в постядерном мире, не предназначены для пересечения водоёмов, включая оружие, броню, пищу и роботов. Второе, эти самые вещи могут в течение нескольких секунд отправить на дно их владельца.

Персонаж может совершенно спокойно плыть с весом в 10 фунтов умноженных на Силу, включая одежду и обувь. В дополнение, у персонажа должна быть свободна как минимум одна рука. Если персонаж нагружен хоть сколько-нибудь более того, то он начинает тонуть вместе со всем своим хозяйством.

Пребывание на плаву требует проверки Выносливости каждые 10 минут, а при плавании проверка производится каждую минуту. К тому же скорость при передвижении через водоём, независимо от уровня воды - по колено или глубже - равняется: один гекс - три Очка Действий.

Искусство воровства

Подкрадывание

Передвижение украдкой требует определённой концентрации, планирования и удачи. Когда персонаж хочет красться, он должен сообщить о своих намерениях. Мастер должен сделать Бросок на Умение Красться и затем перебрасывать через каждую минуту. Самая интересная вещь в скрытном передвижении состоит в том, что персонаж думает, что он крадётся, хотя на самом деле Бросок провален. Только Мастер точно знает, успешно ли персонаж скрывается в тени. Иногда персонаж узнаёт о своей неудаче, только когда НИП уставится на героя и спросит, что тот делает. Различные укрытия, освещение и Восприятие окружающих людей и существ оказывают влияние на шансы подкрасться (на усмотрение Мастера). Успешно крадущиеся персонажи получают +40% к Умению Кража и всегда атакуют первыми (а иногда вообще могут избежать сражения, сбив с ног врага и тут же его добив). Заметьте, что персонаж не может бегать и подкрадываться в одно и то же время; также некоторые виды брони очень сильно уменьшают шансы персонажа на возможность красться.



Кража

Люди живут на Земле около 3 миллионов лет. И 290 тысяч из них они жили в относительной гармонии – без войн и преступлений. Около 10 тысяч лет назад кому-то в голову пришла интересная идея копить еду и прятать её. Как только один человек стал запрещать людям доступ к своим вещам, другой человек овладел искусством воровства. Во вселенной Fallout многие люди все ещё держат вещи под замком. Поэтому просто необходимо избавить их от этих вещей. Персонажи могут попытаться обокрасть кого-то или что-то, от людей до магазинов. Незаметное передвижение может повысить шансы на успешную кражу. Если персонаж провалил Бросок на Умение Кража, то это не всегда заметно. Персонаж все ещё может достать предмет (как пожелает Мастер), но обкрадываемый это точно заметит. Что будет после этого – порвёт ли пострадавший глотку персонажу или нет – зависит от характера жертвы. Если персонаж провалил Бросок на Кражу, и обкраденный захочет вступить в сражение, то последний автоматически начинает бой первым. Заметьте, что если жертва смотрит вдаль, то шансы на кражу могут возрасти.

Возврат предмета

Время от времени вору приходится совершать действия обратные воровству, то есть подбрасывать в карманы, на книжные полки или

рабочие столы различные предметы. Возможно, у вора находятся неоспоримые улики, от которых ему срочно нужно избавиться. Может он просто хочет прорваться через охранников, подбросив им гранату без чеки. В любом случае возврат предметов работает точно также как и кража - только в обратном направлении. Когда Бросок на Умение Кражи провален, то это означает, что вор пойман за руку, также как и при краже (см. выше) хотя жертва может и не захотеть сделать так, чтобы вор узнал, что он или она, жертва, знает о подброшенной вещи. Вор считает, что он не был замечен до тех пор, пока пострадавший не объявит об этом.

Взлом замков

В основном, замки препятствуют проникновению людей в различные места (или из мест, например, в случае нахождения под стражей). Персонажи могут сделать Бросок на Взлом и пройти сквозь преграду - от простых навесных замков на шкафчиках в школе до сверхсложных охранных систем офисов.

Существуют два типа замков: обычные и электронные. Электронные замки требуют либо ключа, либо электронной отмычки. Такие отмычки обычно доступны только для Гильдии Воров или из ограниченного числа других источников. Обычные замки можно вскрыть вообще без отмычки, хотя отмычки сильно повышают шанс взлома замка. Шансы на взлом сейфа увеличиваются благодаря наличию набора сейфовых отмычек.

Попытка взлома занимает 1 минуту. Если игрок выбрасывает 95% и более, причём Бросок был провален, то замок ломается и может быть открыт только взрывом, что может повредить содержимому закрытого пространства. Смотрите выше раздел [«Открытие и вышибание дверей»](#).

Развитие

После убийства достаточного количества существ и выполнения достаточного количества заданий, персонаж может повысить свой Уровень. Ниже приведена таблица развития персонажа.

Уровень	Необходимый опыт
1	0
2	1,000
3	3,000
4	6,000
5	10,000
6	15,000
7	21,000
8	28,000
9	36,000
10	45,000
11	55,000
12	66,000
13	78,000
14	91,000

15	105,000
16	120,000
17	136,000
18	153,000
19	171,000
20	190,000
21	210,000
22+	по 40,000 опыта на уровень

К тому же, персонаж получает дополнительные 3 + (1/2 ВН) к максимальному числу Очков Жизни и 5 + (2 x ИН) дополнительных Очков Умений для распределения среди Умений. Не существует максимального Уровня. Умения, однако, не могут возрастать более 300%.

Улучшение Умений	
Текущее значение, (в %)	Цена повышения, (Очков Умений за 1%)
1-100	1
101-125	2
126-150	3
151-175	4
176-200	5
201+	6

Развитие: Навыки

Каждые несколько уровней персонаж получает Навык. Навыки обозначают знания, приобретенные во время путешествий по Пустоши. Навыки могут влиять на Статы, Умения, Вторичные Характеристики, а иногда просто делают странные вещи. Иногда Навыки требуют проявления творчества со стороны Мастера. Некоторые Навыки имеют требования к Характеристикам, Умениям и Уровню героя. Некоторые Навыки могут быть добавлены несколько раз – такие Навыки обладают «рангом». Навык с рангом 2 может быть выбран дважды. Ниже приведен полный список Навыков. Есть Навыки, которые не записаны ниже, но могут быть приобретены - это особые Навыки, и использовать их нужно очень осмотрительно! И запомните то, что Роботы никогда не получают Навыков, даже особенных.

Активность (Action Boy)

Ваш персонаж знает, как сделать оптимальным каждое движение. За каждый ранг этого Навыка персонаж получает 1 дополнительное Очко Действий в каждом Ходе боя.

Ранги: 2

Требования: Ловкость 5, Уровень 12

Прилив адреналина (Adrenalin Rush)

Вы боитесь смерти настолько, что яростней сражаетесь при получении ранений. Когда количество Очков Жизни падает ниже 50% от максимального количества, ваш персонаж получает +1 к Силе, но не более расового максимума.

Ранги: 1

Требования: Сила 1-9, Уровень 6

Друг животных (Animal Friend)

Ваш персонаж проводит много времени с животными. МНОГО времени. Животные не станут атаковать своих друзей до тех пор, пока они не нападут на них сами.

Ранги: 1

Требования: Интеллект 5, Скиталец 25%, Уровень 9.

Наблюдательность (Awareness)

Вы совершенно точно знаете, что происходит в сражении. Этот Навык дает дополнительную информацию, когда вы осматриваете существо. Вы можете видеть точное количество Очков Жизни и оружие, которым вооружено (если вооружено) существо.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 5, Уровень 3

Игнорировать правила (Bend the Rules)

С этим Навыком вы получаете возможность в следующий раз выбрать любой Навык, проигнорировав все ограничения на его получение кроме требования к расе. Напишите свои правила!

Ранги: 1

Требования: Удача 6, Уровень 16

Лучшие критические (Better Criticals)

Ваши выстрелы каким-то образом причиняют вреда больше, чем обычно. Критические удары, которые вы наносите в сражении, более разрушающие. Когда вы делаете критический удар, который не убивает жертву наповал, вы наносите в 1.5 раза больше повреждений. В дополнение к этому, шанс на нанесение повреждений конечностям возрастает на 50%. Если вы сделали критический удар на 40 Очков Повреждений, вместо этого будет нанесено 60 Очков Повреждений. Оухх! Мутанты не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 6, Удача 6, Ловкость 4, Уровень 9.

Мастер блефа (Bluff Master)

Вы эксперт успокаивающего разговора. Когда бы вы ни были пойманы за кражей, ваш персонаж сможет заговорить пострадавшего от кражи и выйти «сухим» из неприятной ситуации.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 3, Уровень 8

Твердоголовый (Bone Head)

У вашего черепа очень толстая кость, именно об этом вам всё время твердила ваша мамочка. В первый раз, когда вы получаете этот Навык, то для вас на 50% снижается шанс потерять сознание от удара в бою, а во второй раз - уже на 75%.

Ранги: 2

Требования: Сила 7, Уровень 7

Кустистая голова (Bonsai)

После тщательного ухода за головой вы смогли вырастить небольшое деревце у себя на макушке.

Теперь у вас под рукой постоянно есть фрукты. Только Мертвяки могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Скиталец 50%, Наука 40%, Уровень 12

Быстрые рукопашные атаки (Bonus HtH Attacks)

Ваш персонаж посмотрелся фильмов с Джеки Чаном и Брюсом Ли и запомнил оттуда пару приёмов. Ваш персонаж может делать больше рукопашных атак и атак холодным оружием за Ход. Количество Очков Действий, требуемое для нанесения таких ударов, уменьшается на 1.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 6, Уровень 15

Дополнительные рукопашные повреждения (Bonus HtH Damage)

Вы обучились особой технике нанесения больших повреждений силой своих кулаков и холодного оружия. Ваш персонаж получает +2 к Рукопашному Урону на каждый уровень этого Навыка.

Ранги: 3

Требования: Ловкость 6, Сила 6, Уровень 3.

Дополнительные передвижения (Bonus Move)

Вы способны делать большие перебежки в течение битвы. На каждый уровень этого Навыка ваш персонаж получает дополнительные 2 Очка Действий, которые можно использовать только для передвижения. Первые 2 гекса передвижения персонажа не стоят нисколько ОД.

Ранги: 2

Требования: Ловкость 5, Уровень 6

Дополнительные дистанционные повреждения (Bonus Ranged Damage)

Вы знаете, куда надо попасть, чтобы причинить побольше боли. Ваш персонаж наносит дополнительные +2 Очков Повреждений на 1 ранг Навыка от каждого выстрела. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 2

Требования: Ловкость 6, Удача 6, Уровень 6.

Дополнительная скорость стрельбы (Bonus Rate of Fire)

Ваш палец на спусковом крючке работает быстрее, чем у других. Каждая дистанционная атака стоит на 1 Очко Действий меньше. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 7, Интеллект 6, Восприятие 6, Уровень 15.

Крепкие руки (Bracing)

Вы усвоили как стоять и удерживать в руках тяжёлое оружие. Когда оно требует установки на треногу, вы этим Навыком заменяете её просто держа оружие в своих руках. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Сила 7, Тяжёлое Оружие 80%, Уровень 4.

Презреть правила (Break the Rules)

Когда вы выбираете этот Навык, то в следующий раз сможете взять любой Навык, несмотря на имеющиеся ограничения.

Ранги: 1

Требования: Удача 6, Уровень 20

Интервьюер (Brown Noser)

Вы знаете как вести себя с интересными высокими гражданами. За каждый ранг Навыка вы получаете бонус +1 к Обаянию для определения реакции при разговоре с авторитетными лицами. Собаки и Когти Смерти не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 2

Требования: Обаяние 5, Интеллект 6, Уровень 2

Зверюга (Brutish Hulk)

С этим Навыком вы получаете удвоенные Очки Жизни при переходе на новый Уровень. Только Когти Смерти могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Сила 7, Выносливость 5, Уровень 8

Регенерация конечностей (Cancerous Growth)

Радиация настолько сильно вас изменила, что приходится скрываться в Пустоши. Вы получаете бонус +2 к Уровню Лечения и можете восстанавливать любую сломанную конечность в течение 48 часов. Только Мертвяки могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Сила < 7, Уровень 6

Осторожность (Cautious Nature)

Ваш персонаж научился опасаться окружающего мира. При случайных столкновениях его Восприятие увеличивается на 3.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 6, Уровень 3.

Понимание (Comprehension)

Похоже, что ваше умение познавать улучшилось. С этим Навыком ваш персонаж получает +50% к Очкам Умений, полученным от чтения образовательной литературы. Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Интеллект 6, Уровень 3

Помешанный на взрывчатке (Crazy Bomber)

Ваша удачливость при обращении со взрывчаткой стала легендарной. Персонажи с таким Навыком, провалившие Бросок на правильную установку таймера, сразу же узнают об этом, таймер не выйдет из строя и взрывчатка не взорвется. Помешанный сможет переустановить таймер снова. Собаки и Когти Смерти не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 60%, Интеллект 6, Уровень 9.

Культ личности (Cult of Personality)

Все любят вашего персонажа. Абсолютно все. Вместо получения отрицательных модификаторов за «плохую» Карму, вы получаете положительные модификаторы. Плохие люди любят хороших, а хорошие любят плохих - фигурально выражаясь. Конечно же, хорошие всё ещё любят хороших, а плохие - плохих.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 10, Уровень 12.

Обострение чувств (Death Sense)

Ваши чувства обострились. Вы получаете бонус +2 к Восприятию в темноте, а штрафы за освещённость снижаются на 50%. Также вы получаете бонус +25%, чтобы заметить крадущихся врагов. Только Когти Смерти могут выбрать этот Навык.

Ранги:

Требования: Интеллект 5, Уровень 4

Эксперт-подрывник (Demolition Expert)

Ваш персонаж обучен обращению с взрывчаткой. Для тех, кто любит что-нибудь взрывать, нет ничего лучше этого Навыка. Взрывчатка, установленная этим персонажем, причиняет на 50% больше повреждений и всегда взрывается вовремя. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 4, Ловушки 90%, Уровень 9.

Цепляйся за жизнь! (Die Hard)

Вы - вы просто так не сдаётесь в бою! Когда ваши Очки Жизни падают ниже 20% от максимума, то сразу повышается на +10% Сопротивление Повреждению от всех типов атак.

Ранги: 1

Требования: Первая Помощь 40%, Выносливость 6, Уровень 2

Благосклонность богов (Divine Favor)

Высшие силы обратили на вас внимание. Любой проигранный проверочный Бросок может быть переигран, но вам надо будет принять окончательный результат нового Броска (вы не можете переиграть переигранный Бросок). Помощью высших сил вам позволено воспользоваться лишь раз в 24 часа.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 8, Уровень 14

Трудная мишень (Dodger)

Ваш персонаж стал юрким, как маленькая крыса. Этот Навык снижает шансы на то, что в вас попадут в бою. Класс Брони увеличивается на +5 на каждый ранг Навыка.

Ранги: 2

Требования: Ловкость 6, Уровень 9.

Водила (Driving City Style)

Ваш персонаж перенял агрессивный стиль вождения. Он получает +30% к Умению Вождение и все Броски на проверку Статов во время вождения делаются с бонусом +2. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 6, Ловкость 5, Уровень 9

Пьяный мастер (Drunken Master)

Вы с детства были приучены к алкоголю, а теперь лучше дерётесь в опьянённом состоянии. Вы получаете бонус +20% к Умению Рукопашная, когда находитесь под действием алкоголя.

Ранги: 1

Требования: Рукопашная 60%, Уровень 3

Быстрая реакция (Earlier Sequence)

Ваш персонаж в бою действует раньше других. Каждый ранг этого Навыка увеличивает Порядок Действий персонажа на +2.

Ранги: 3

Требования: Восприятие 6, Уровень 3.

Образованность (Educated)

Каждый ранг этого Навыка добавляет +2 Очка Умений при получении вашим персонажем нового Уровня.

Ранги: 3

Требования: Интеллект 6, Уровень 6

Сочувствие (Empathy)

С этим Навыком вы лучше чувствуете, что следует говорить НИП. Мастер обязан предупредить вас, когда диалог будет понят вашим собеседником неправильно.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 7, Интеллект 5, Уровень 6.

Исследователь (Explorer)

Этот Навык позволит вашему персонажу обнаружить предметы и существ, недоступных другим. Мастер сам решает, что это за Случайные встречи и предметы.

Ранги: 1

Требования: Уровень 9

Быстрое лечение (Faster Healing)

Персонажи с быстрым лечением просто быстрее лечатся. На каждый ранг этого Навыка ваш персонаж получает +2 к Уровню Лечения.

Ранги: 3

Требования: Выносливость 6, Уровень 3.

Подвижный (Flexible)

Годы специальных упражнений сделали вас очень гибким. Требуется всего лишь 1 ОД, чтобы изменить позу в бою.

Ранги: 1

Требования: Красться 60%, Ловкость 6, Уровень 4

Дитя природы (Flower Child)

С этим Навыком вы становитесь намного меньше подвержены привыканию к стимуляторам (фактически, на 50% меньше) и легче других переносите период отвыкания (время сокращается наполовину).

Ранги: 1

Требования: Выносливость 5, Уровень 9

Удачные находки (Fortune Finder)

Случайные встречи сулят больше денег. Естественно, вам придётся взять их с уже холодных тел противников. Сколько это будет денег – решает Мастер.

Ранги: 1

Требования: Удача 8, Уровень 6.

Приобрести Силу (Gain Strength)

Увеличивает навсегда вашу Силу на +1.

Ранги: 1

Требования: Сила меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Восприятие (Gain Perception)

Увеличивает навсегда ваше Восприятие на +1.

Ранги: 1

Требования: Восприятие меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Выносливость (Gain Endurance)

Увеличивает навсегда вашу Выносливость на +1.

Ранги: 1

Требования: Выносливость меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Обаяние (Gain Charisma)

Увеличивает навсегда ваше Обаяние на +1.

Ранги: 1

Требования: Обаяние меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Интеллект (Gain Intelligence)

Увеличивает навсегда ваш Интеллект на +1.

Ранги: 1

Требования: Интеллект меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Ловкость (Gain Agility)

Увеличивает навсегда вашу Ловкость на +1.

Ранги: 1

Требования: Ловкость меньше расового максимума, Уровень 12.

Приобрести Удачу (Gain Luck)

Увеличивает навсегда вашу Удачу на +1.

Ранги: 1

Требования: Удача меньше расового максимума, Уровень 12.

Игрок (Gambler)

Этот Навык немедленно добавляет +20% к Умению Игра.

Ранги: 1

Требования: Игра 50%, Уровень 6

Призрак (Ghost)

В тёмных пространствах или по ночам персонаж с этим Навыком получает +20% к Умению Красться.

Ранги: 1

Требования: Красться 60%, Уровень 6.

Стрелок (Gunner)

Вы стали экспертом по стрельбе из движущегося транспортного средства. Вы не подвержены штрафу в -10%, когда ведёте огонь из движущейся техники.

Ранги: 1

Требования: Лёгкое Оружие 40%, Ловкость 6, Уровень 3

Безвредный (Harmless)

Абсолютно невинная внешность вашего персонажа делает кражу у людей немного проще. Этот Навык даёт +20% к шансу кражи. Когти Смерти не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Кража 50%, Карма > 49, Уровень 6

Целитель (Healer)

Каждый ранг этого Навыка увеличивает число Очков Жизни, которые вы можете восстанавливать Умением Доктор или Первая Помощь на 4-10 ОЖ (1d6+4). Второй ранг добавляет 8-20 (2 x (1d6+4)).

Ранги: 2

Требования: Восприятие 7, Ловкость 6, Интеллект 5, Первая Помощь 40%, Уровень 3

Метатель (Heave Ho!)

При определении максимальной дальности броска метательного оружия (и только для него) этот Навык добавляет +2 к Силе на каждый ранг.

Ранги: 3

Требования: Уровень 6

Здесь и сейчас (Here and Now)

С этим Навыком ваш персонаж немедленно получает достаточно опыта для достижения следующего Уровня. Если персонаж выбрал этот Навык на 9 Уровне, то он получит достаточно Очков Опыта для достижения 10 Уровня, то есть 45,001 Очко Опыта.

Ранги: 1

Требования: Уровень 9

Задубевшая шкура (Hide of Scars)

Прожженная в боях ваша шкура огрубела и стала сама по себе броней. Вы получаете бонус +15% ко всем Сопротивлениям Повреждений кроме повреждения от огненных атак. Только Когти Смерти могут выбрать этот Навык.

Ранги: 2

Требования: Выносливость 6, Уровень 10

Воздух! (Hit the Deck!)

Вы реагируете очень быстро на звук взрыва, распространяющегося в вашу сторону. Вы получаете только половину повреждения от обстрела фугасными снарядами, что получается путем увеличения Взрывчатого СП на 50%. Сюда относится и повреждение от Ударной волны, и Осколочные повреждения.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 6, Уровень 4

Уклонение в рукопашной (Hit Evade)

Если ваш персонаж не несет в руках никакого оружия, то в конце Хода он получает +3 к Классу Брони за каждое неиспользованное Очко Действий, вместо обычного +1.

Ранги: 1

Требования: Рукопашная 75%, Уровень 12

Мастер Кама Сутры (Kama Sutra Master)

Этот Навык даёт много дополнительной выносливости и мастерства в постели.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 5, Ловкость 5, Уровень 3.

Накопитель Кармы (Karma Beacon)

Для определения реакции окружающих ваша Карма удваивается.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 6, Уровень 9

Гонщик (Leadfoot)

Ваши рефлексы сильно развились, и это сделало вас прекрасным гонщиком. Конечно, это не значит, что для вас стало намного безопаснее ездить. Просто персонажи с таким Навыком выжимают из транспортного средства скорость на 25% большую возможной максимальной.

Ранги: 1

Требования: Вождение 60%, Восприятие 6, Ловкость 6, Уровень 3

Лидер (Leader)

У вас от природы есть задатки лидера и вы развили их в себе. Любой член вашей команды в радиусе 10 гексов от вас получает бонус +1 к Ловкости (вплоть до расового максимума) и +5 к Классу Брони. Вы же не получаете таких бонусов - такова плата за лидерство.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 6, Уровень 4

Животворец (Lifegiver)

Каждый раз при получении Уровня, вы получаете дополнительно 4 Очка Жизни на уровень этого Навыка. С рангом 2, это уже +8 Очков Жизни на Уровень.

Ранги: 2

Требования: Выносливость 4, Уровень 12.

Легкий шаг (Light Step)

Персонаж с этим Навыком имеет гораздо меньше шансов наступить на ловушку. Для определения - сработает ловушка на персонажа или нет - вы получаете +4 к Ловкости.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 5, Удача 5, Уровень 9

Ходячая анатомия (Living Anatomy)

Этот Навык даёт +10% к Умению Доктор. Так как обладатель Навыка обладает обширными познаниями в области анатомии, он причиняет на +5 Очков Повреждений больше при каждой атаке по живому существу.

Ранги: 1

Требования: Доктор 60%, Уровень 12.

Одиночка (Loner)

Вы всегда немного отличались от других, а теперь научились использовать свои странности с большой эффективностью. Персонаж с этим Навыком получает бонус +10% ко всем Умениям, когда находится хотя бы в 10 гексах от всех членов команды.

Ранги: 1

Требования: Скиталец 50%, Обаяние < 5, Уровень 4

Вор-виртуоз (Master Thief)

Навык даёт постоянный бонус +15% к Умениям Взлом и Кража. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Взлом 50%, Кража 50%, Уровень 12

Мастер торговец (Master Trader)

Навык немедленно даёт бонус +30% к Умению Обмена. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 7, Торговля 60%, Уровень 9

Медик (Medic)

Этот Навык даёт постоянный бонус +10% к Умениям Первая Помощь и Доктор.

Ранги: 1

Требования: Первая Помощь 40% ИЛИ Доктор 40%, Уровень 12

Ментальный блок (Mental Block)

Способность ментального блока позволяет перекрыть доступ любому ментальному вмешательству извне. Возможно, вы узнали это от странствующего гуру, а может однажды поздним вечером в баре. ТОЛЬКО для определения дальности в бою и обнаружения ловушек вы получаете бонус +1 к Восприятию до расового максимума.

Ранги: 1

Требования: Уровень 15

Больше критических (More Criticals)

Персонажи с этим Навыком причиняют больше критических ударов за Раунд. Каждый ранг прибавляет +5% к Критическому Шансу.

Ранги: 3

Требования: Удача 6, Уровень 6

Самоделкин (Mr. Fixit)

Этот Навык даёт постоянный бонус в +10% к Умениям Ремонт и Наука. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Ремонт 40% ИЛИ Наука 40%, Уровень 12

Мутируй! (Mutate!)

Выбор этого Навыка позволяет вам убрать один из выбранных ранее Уникумов. У вас есть шанс

выбрать другой Уникум. Немного странновато, не правда ли?

Ранги: 1

Требования: Уровень 9

Таинственный незнакомец (Mysterious Stranger)

Если вы выбрали этот Навык, то есть шанс (30% + (2 x Удача)), что ваш персонаж может получить временного союзника в Случайных встречах. Мастер сам выбирает вам союзника.

Ранги: 1

Требования: Удача 4, Уровень 9

Купец (Negotiator)

Этот Навык даёт постоянный бонус +10% к Умениям Разговор и Обмен.

Ранги: 1

Требования: Обмен 50%, Разговор 50%, Уровень 6

Ночное видение (Night Vision)

Ваш персонаж лучше видит в темноте. Отрицательные модификаторы для темноты уменьшаются на 50%. Наверно, ел много морковки...

Ранги: 1

Требования: Восприятие 6, Уровень 3

Мастер упаковки (Pack Rat)

Каждый ранг этого Навыка добавляет +10 фунтов к характеристике Максимальный Груз.

Ранги: 2

Требования: Уровень 6

Следопыт (Pathfinder)

Этот Навык уменьшает время путешествий на 25%. Просто вы очень умело отыскиваете старые тропы и дороги.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 6, Скиталец 60%, Уровень 6

Карманник (Pickpocket)

Персонажи с этим Навыком получают +25% к Умению Кража, когда это касается персонажей или НИП. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 8, Кража 80%, Уровень 15

Внушительность (Presence)

Вы получаете бонус +1 к вашему Обаянию для Бросков на реакцию на каждый ранг этого Навыка.

Ранги: 3

Требования: Обаяние 6, Уровень 6

Психотический тип (Psychotic)

Ваше тело адаптировалось к стимулирующим эффектам «Психо». Для вас положительные эффекты «Психо» удваиваются, а привыкаемость к нему снижена на половину. Только Супермутанты и полумутанты могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 5, Уровень 8

Пироманьяк (Pyromaniac)

Этот Навык позволит герою вытворять ужасные вещи с огнём по отношению к другим людям. +5 Очков Повреждений от оружия, действующего на основе огня, например, огнемёты, «коктейли Молотова», напалм и т.д.

Ранги: 1

Требования: Тяжёлое Оружие 75%, Уровень 9

Быстрая рука (Quick Pockets)

Вам требуется только 2 Очка Действий вместо обычных 4 для смены снаряжения в бою.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 5, Уровень 3

Быстрый подъем (Quick Recovery)

Занимает только 1 Очко Действий, чтобы встать на ноги после нокдауна.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 5, Уровень 6

Дитя радиации (Rad Child)

Вы не получаете урона от радиации - наоборот, она излечивает вас. Вы получаете бонус +5 к Уровню Лечения, когда находитесь вблизи от источника радиоактивного излучения в 10 рад в час и более. Только Мертвяки могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 6, Уровень 3

Соппротивление радам (Rad Resistance)

Каждый ранг этого Навыка повышает Соппротивление Радиации персонажа на +15%.

Ранги: 2

Требования: Выносливость 6, Интеллект 4, Уровень 6

Рейнджер (Ranger)

Этот Навык добавляет +15% к Умению Скиталец. Это также позволяет чаще обнаруживать Случайные встречи и предметы.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 6, Уровень 6

Воин дорог (Road Warrior)

Сумасшедший Макс ничего не имеет против вас. Вы научились водить и стрелять одновременно. Вы не подвержены штрафам на стрельбу во время вождения и ведения стрельбы в одно и тоже время. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Вождение 60%, Интеллект 6, Уровень 12

Продавец (Salesman)

Ваш персонаж овладел навыками продажи товара. +20% к Обмену. Когти Смерти и Собаки не могут быть продавцами.

Ранги: 1

Требования: Обмена 50%,
Уровень 6



Скаут (Scout)

Ваш персонаж может дальше видеть в условиях дикой местности. Карты читаются лучше. Это остается на усмотрение Мастера, как точно всё это отразится на игре. Случайные встречи и предметы проще обнаружить с этим Навыком.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 7, Уровень 3

Бюро находок (Scrounger)

Вы можете найти гораздо больше боеприпасов, чем обыкновенный постыжерный скиталец. Вы всегда находите вдвое больше боеприпасов в Случайных встречах.

Ранги: 1

Требования: Удача 8, Уровень 9

Стрелок-виртуоз (Sharpshooter)

На каждый ранг этого Навыка Восприятие увеличивается на +2 при определении в бою модификаторов дальности.

Ранги: 1

Требования: Восприятие 7, Интеллект 6, Уровень 9

Тихая смерть (Silent Death)

Если персонаж успешно крадёт, то в случае рукопашного или удара холодным оружием в спину он причиняет вдвое больше повреждений.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 10, Красться 80%,
Рукопашная 80%, Уровень 18.

Тихий бег (Silent Running)

Этот Навык позволяет персонажу бежать и красться одновременно.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 6, Красться 50%, Уровень 6.

Убийца (Slayer)

Убийца расхаживает по земле! В рукопашном бою или с холодным оружием для обладателя этого Навыка любой удар становится критическим, если сделанный при этом Бросок на Удачу становится успешным!

Ранги: 1

Требования: Ловкость 8, Сила 8, Рукопашная 80%,
Уровень 24

Болтун (Smooth Talker)

Каждый ранг этого Навыка повышает ваш Интеллект на +1 для Бросков на Интеллект при общении с разговорчивыми НИП. Собаки не могут выбрать этот Навык, так как они не разговаривают.

Ранги: 3

Требования: Интеллект 4, Уровень 3

Пожиратель змей (Snakeater)

Этот Навык добавляет +25% к Соппротивлению Яду.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 3, Уровень 6

Снайпер (Sniper)

Любая огнестрельная атака вашего персонажа становится критической, если сделанный при этом Бросок на Удачу стал успешным. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранг: 1

Требования: Ловкость 8, Восприятие 8, Легкое Оружие 80%, Уровень 24

Оратор (Speaker)

Этот Навык немедленно даёт бонус +20% к Умению Разговор. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Разговор 50%, Уровень 9

Доктор-виртуоз (Stat!)

В бою вы можете лечить людей гораздо быстрее, чем обыкновенный пустынный доктор. Когда вы пытаетесь помочь раненому товарищу, вам требуется всего лишь 5 ОД на применение своего Умения.

Ранги: 1

Требования: Первая Помощь 75%, Доктор 50%, Ловкость 6, Уровень 3

Могучие руки (Steady Arm)

Благодаря вашим массивным размерам на стрельбу Очередью требуется на 1 ОД меньше. Только супермутанты могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Сила 6, Уровень 4

Каменная стена (Stonewall)

Если ваш персонаж падает без сознания, он может Бросить «процентник» и с вероятностью 50% избежать потери сознания.

Ранги: 1

Требования: Сила 6, Уровень 3

Носильщик (Strong Back)

Каждый ранг этого Навыка повышает Максимальный Груз на 50 фунтов.

Ранги: 2

Требования: Сила 6, Выносливость 6, Уровень 3

Выживающий (Survivalist)

Получите дополнительные +25% к Скитальцу.

Ранги: 3

Требования: Выносливость 6, Интеллект 6, Скиталец 40%, Уровень 3

Одарённый ученик (Swift Learner)

Каждый ранг этого Навыка добавляет 5% к получаемому персонажем опыту. Например, персонаж Джека Гарфильда убил крысу-мутанта (50 опыта). Он получит 53 очка опыта вместо обычных 50 за каждый ранг Навыка.

Ранги: 3

Требования: Интеллект 4, Уровень 3

Дополнительно! (Tag!)

Выберете ещё одно Особое Умение.

Ранги: 1

Требования: Уровень 12

Жалящий коготь (Talon of Fear)

Ваши когти наполнились ядом. Все ваши рукопашные атаки становятся отравляющими с ядом типа В. Только Когти Смерти могут выбрать этот Навык.

Ранги: 1

Требования: Рукопашная 60%, Сила 6, Уровень 12

Командный игрок (Team Player)

Вы научились основам работы в команде и в связке с партнерами. Молодец! Когда все члены команды находятся в радиусе 10 гексов рядом с вашим персонажем, он получает бонус +10% ко всем Умениям.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 4, Уровень 12

Вор (Thief)

Немедленно получаете +10% к Умениям Красться, Взлом, Кража и Ловушки. Когти Смерти и Собаки не могут выбрать этот Навык.

Ранги: 3

Требования: Уровень 3

Жёсткая шкура (Tough Hide)

Излучение радиации и грязь радиоактивных свалок закалили вас против негативных излучений. Вы получаете бонусы +15 к Классу Брони и +10% к Сопротивлению Повреждениям всех типов атак. Только Супермутанты могут выбрать этот Навык.

Ранги: 2

Требования: Выносливость < 8, Уровень 12

Прочность (Toughness)

Этот Навык наделяет вас бонусом +10% к Сопротивлению Повреждениям всех типов атак.

Ранги: 1

Требования: Выносливость 6, Удача 6, Уровень 3

Житель туннелей (Tunnel Rat)

Вы ползаете как младенец. Ну, вы ползаете как очень прыткий младенец. В лежачем или сидячем положении вы можете передвигаться с обыкновенной скоростью (1 ОД на 1 гекс).

Ранги: 1

Требования: Красться 60%, Ловкость 6, Уровень 4

Учение о фрукте (Way of the Fruit)

Вы раз узнали про мистические исцеляющие свойства фруктов. На 24 часа после съедения кусочка фрукта, ваш персонаж получает бонус +1 к Восприятию и Ловкости. Когти Смерти и Собаки не могут познать таинства учения о фруктах.

Ранги: 1

Требования: Обаяние 6, Уровень 6

Владение оружием (Weapon Handling)

Этот Навык добавляет +3 к Силе, когда это связано с проверкой Силы для использования оружия.

Ранги: 1

Требования: Ловкость 5, Уровень 12

Часть IV: Вселенная Fallout (постъядерные Соединенные Штаты: Беглое описание)

Эта глава содержит путеводитель по «канонам» вселенной Fallout – это то, о чем знают фаны игры. Также сюда включена информация из предка Fallout – игры Wasteland, которая полностью подходит для мира Fallout.

Общие сведения о вселенной Fallout

Это путеводитель по некоторым организациям и сообществам, с которыми путешественнику, возможно, придётся столкнуться. Многие из этого являются следствием постъядерной среды.

Братство Стали – квазирелигиозная, квазиполитическая группа, Братство Стали является организацией, охватывающей большую часть западных Соединенных Штатов и в данный момент стремящейся распространить влияние на восток. Братство специализируется на сохранении технологий, чего бы это ни стоило. В Братстве есть много военных званий и три отдельных «касты»: воины, техники и старейшины. В отличие от рыцарей древних преданий, членов Братства не интересуют слабые и беззащитные – они предпочитают скрывать, сохранять и развивать свои технологии. Мотивы их зачастую неясны, а обращаться с ними нужно очень осторожно. Будет даже лучше сказать, что если Рыцари Братства Стали помогают каким-нибудь доходягам, то их побуждения в этом деле явно не альтруистичные. Если вы обнаружите члена Братства одного (или почти одного) в пустыне, то, скорее всего, он на задании.

Церковь Грибного Облака – Война, как и любой другой катаклизм, вдохновляет людей на поиски веры. Церковь Грибного Облака как раз даёт людям нужную им духовную пищу. Основанная на странных религиозных обрядах, включающих радиационные ванны и кровавые ритуалы, Церковь стала весьма популярной в Лас-Вегасе, где она базируется, и вокруг него. Мотивы Церкви неясны, а её популярность опирается на «агрессивный» стиль общения. Церковь – быстро растущая организация, и она увеличивает силы и влияние каждый месяц.

Пустынные Рейнджеры – в тот самый момент, когда упали бомбы, группа Армейских рейнджеров находилась на стандартной тренировочной операции на юге пустыни Невада. Выжившие рейнджеры перенесли ядерную зиму и построили организацию, призванную хранить закон и порядок в этом разрушенном мире. Рейнджеры, сами себя называющие защитниками слабых и невинных, пытаются восстановить хотя бы малую толику законности в этих незаконных пустынях. Они не

обладают большим влиянием, но их малые группы принесли большие изменения в города.

Стражи – еще одна квазирелигиозная группа. Они занимают так называемые Цитадели, которые чаще всего представляют собой перестроенные тюрьмы или военные сооружения. Стражи обладают огромным количеством технологий, но они гораздо менее организованы по сравнению с Братством Стали. Они ведут монашеский образ жизни (даже называют друг друга «сестра», «брат», «отец» и т.д.) и редко общаются с окружающим миром. Фактически, каждый, кто попытается проникнуть в их Цитадель, будет обстрелян. Стажи создали ужасный Протонный Топор, опаснейшее оружие, способное конкурировать с любым оружием Братства. Не много еще известно о Стражах, за исключением того, что они ненавидят порядки старой Америки, так же, как и беспорядки новой.

Новая Калифорнийская Республика – Республика, или НКР, странная смесь предвоенной демократии и послевоенной диктатуры. Зародилась она в Шейди Сендс, которая стала теперь столицей НКР (хотя и сам город часто называют НКР). Теперь Республика охватывает большинство Южной Калифорнии и несколько поселений на крайнем западе Невады. Города и поселения Республики посылают делегатов в Шейди Сендс, знаменитый своим внушительным послевоенным зданием Капитолия, а президент избирается среди этих делегатов. Пока что все президенты были выходцами из Шейди Сендс, города с наибольшим количеством делегатов. Для того, чтобы стать гражданином НКР, индивид должен согласиться следовать их правилам, большинство из которых исполняется многочисленной полицией НКР. Мутанты и Мертвяки не имеют таких привилегий, какими обладают Люди. Рабство запрещено в НКР, а члены Гильдии Работоторговцев арестовываются на месте. Также, правительство контролирует доступ населения к оружию, а его ношение на территории городов запрещено. Азартные игры и проституция также запрещены в НКР. Республика гарантирует городу членство НКР, и, как следствие, присутствие полиции НКР и защиту – в обмен на налоги и контроль торговли. Известны случаи, когда НКР принуждала города к присоединению, особенно когда город торговал необходимым для НКР товаром. Хотя такое принуждение обычно делается с помощью эмбарго, а не оружия.

Полиция – каждый город содержит собственную полицию, обычно возглавляемую избираемым Шерифом, чтобы охранять законы. Более крупные поселения используют организованные военные силы, которые могут действовать по своему усмотрению, даже переступая закон. Так как рассмотрение дел в судах и честные процессы стали частью прошлого – чаще правосудие вершится быстро и смертельно, или, по крайней мере, болезненно. Полиция в малых городах чаще прислушивается к аргументам обеих сторон, и вероятнее решит изгнать преступника из города,

чем посадить в тюрьму. Хотя относительно происшествий они часто прислушиваются к желаниям горожан. Служители закона больших городов обычно более коррумпированы, их проще подкупить. Но будьте осторожны – неудачная взятка чревата серьёзными проблемами.

Рейдеры – это группы людей, которые крадут то, что им нужно, у других сообществ. Обычно они не строят поселений, ограничиваясь мобильными лагерями, зачастую среди руин небольших городов. Дети и старые члены сообщества принимают участие в возделывании небольших участков почвы, но Рейдеры в основном живут на украденном из деревень, караванов или у других Рейдеров. Обычно они предпочитают нападать и быстро отступать, пытаясь не убиты, а только обездвигнуть и сбежать с награбленным до появления охраны. Для малых городов они представляют собой серьёзную проблему, но большие «организации» могут посылать полицию для охоты на Рейдеров в их владениях.

Гильдия Работоторговцев – работоторговля является прибыльным делом послевоенного мира. Не смотря на то, что крупные цивилизации отреклись от работоторговли, остальные разрешают покупку и продажу других разумных особей. Рабство является одним из наиболее контролируемых бизнесов в постядерном мире. Все торговля рабами проходит через Гильдию Работоторговцев, союз старых работоторговцев, которые определяют цены и организуют рейды по захвату рабов. Любого, пойманного при захвате или на продаже рабов в обход Гильдии, ждёт наказание. Так как Гильдия обладает большой властью, она в состоянии контролировать малые города, где она действует, хотя это не так очевидно. Члены Гильдии Работоторговцев имеют отличительный знак – татуировку, покрывающую половину лица, по которой их очень легко могут опознать и враги, и друзья. Это позволяет Гильдии быстро вершить расправу над теми, кто без спросу зашел на их территорию.

Племена – в то время как Рейдеры выбрали кочевой образ жизни, некоторые группы осели и стали вести простой сельскохозяйственный образ жизни, образуя маленькие деревни. Некоторые такие поселения состоят из палаток, более крупные живут на останках городов. «Дикари» обычно имеют сложную (и уникальную) – систему воззрений, и не существует двух похожих племён. Они находят довоенные артефакты, и извлекают из них максимум пользы. Дикари вовсе не обязательно интересуются восстановлением цивилизации, они винят её в разрушении мира (если, конечно, помнят о существовании предвоенных цивилизаций). Племена опасаются больших групп людей и крупных городов, а те, в свою очередь, смотрят на дикарей как на примитивных отщепенцев.

Хранилища – перед Войной, компания под названием «Волт-Тек» построила серию огромных



военных помещений для правительства США, призванных защитить людей от катастрофы. Они финансировали этот проект, продавая места в Хранилищах людям, которые могли себе это позволить. Хотя их использование никогда не планировалось, многие люди успели добраться до них прежде, чем упали бомбы. Хранилище представляет собой трёхэтажное здание, спрятанное глубоко под землей, где люди защищены от эффектов радиации, эпидемий и прочих катастроф. Их конструкция позволяла Хранилищу автономно существовать так долго, как это необходимо. Они были снабжены гидропонными фермами и водными фильтрами. Многие из них стояли закрытыми от 80 до 100 лет. Хранилища были укомплектованы наружными датчиками и компьютерами, содержащими обширную информацию о предвоенном мире. Также, Хранилища были хорошо снабжены оружием и другими важными инструментами. Еще в Хранилищах был предмет, называемый G.E.C.K. (англ. «Комплект Создания Эдемского Сада» - «Garden of Eden Creation Kit») - устройство, призванное помочь обитателям построить новую жизнь после открытия Хранилища. Некоторые Хранилища были уничтожены землетрясениями, Рейдерами и прочими обстоятельствами, но несколько из них все-таки уцелело, а люди и технологии остались нетронутыми.

Достопримечательности

Большинство известной части мира Fallout располагается в районе Невады. Наш небольшой «тур» начинается с руин Лос-Анджелеса.

Лос-Анджелес, или Бониярд – назван так из-за скелетов небоскрёбов, до сих пор торчащих из руин некогда великого города. Лос-Анджелес служит приютом для торговцев оружием, банд и множества других людей. Гуще всего заселён «пригород», называемый Адитум, который контролируется полицейскими силами – Регуляторами. Некоторые части Лос-Анджелеса контролируются Котьями Смерти, разумным видом гигантских мутировавших ящеров. Примерно 30.000 людей называют Бониярд домом, включая религиозную секту Последователей, которые построили собор впечатляющих размеров в южной части города. В

основном, уровень радиации здесь низок. Бониярд – официальный член НКР, но полиция Республики не удалось ликвидировать присутствие банд и Котей Смерти.

Свечение – на востоке от Лос-Анджелеса есть место, называемое Свечением. Очевидно, это место было достаточно важным для нанесения прямого ядерного удара так, что люди ещё и через 150 лет не смогут проходить там. Незаметное днём, ночью Свечение превращается в великолепную картину, видимую за много километров. Естественно, подбравшись близко к Свечению, вы тоже начнёте светиться! Свечение находится недалеко от старой Эдвардской Авиационной Базы, и говорят, что где-то там было построено Хранилище. Уровень радиации соответствует эпицентру взрыва (собственно говоря, это и был эпицентр).

Хаб – крупное поселение торговцев, игроков, меновщиков и прочих мерзавцев. Построенный на руинах Барстоу в Калифорнии, в сердце пустыни Мохаве, Хаб стал местом остановки караванов, идущих на север - в Шейди Сендс и НКР, на восток - в Лас-Вегас, и на юг - в Бониярд. В Хабе одновременно проживает около 3000-3500 человек. Влияние полиции в Хабе не сильно, а большое количество людей гарантирует интересное времяпрепровождение. Хаб – официальный член Новой Калифорнийской Республики.

Некрополис – этим греческим словом, означающим «город мертвых», называют странный тихий город призраков. Большинство его зданий нетронуты, но путешественники говорят, что там никто не живет. Люди, которые приезжали и жили там, либо умирали от лучевой болезни, либо просто исчезали. Правда заключается в том, что на улицах города обитает огромная популяция мертвяков. Некрополис находится на востоке от Хаба, на полпути между Хабом и Лас-Вегасом. Торговцы стараются обходить Некрополис стороной или проходят по нему днём – у города плохая репутация. Мертвяки сильно боятся посетителей и предпочитают партизанскую тактику для безопасности своего города. В пределах Некрополиса обитает около 5000 мертвяков. Уровень радиации там выше, чем обычно, так как бомба взорвалась в Форте Ирвин, недалеко на севере, а радиация проникла в грунтовые воды.

Джанктаун – основанный в горной долине Сьерра Невада Джанктаун представляет собой собрание зданий, построенных в горах ещё до Войны. Природный воздух и отсутствие важных объектов оставили район относительно невредимым от ядерных бомб и радиоактивных осадков. Жизнь в горах продолжалась, как и до Войны, за исключением нулевого влияния правительства и отсутствия общественных благ типа воды и электричества. Конечно, Джанктаун пытался преодолеть эту проблему. Вместо руин старого города основатель города, человек по имени

Киллиан, решил начать строительство с нуля. Сегодня Джанктаун – относительно спокойное место, продающее излишки еды в соседние города. Хотя Джанктаун и является официальным членом НКР, её присутствие здесь минимально. Весь город заботится о своей границе, а азартные игры, выпивка и проституция не преследуются по законам. Здесь обитают около 3000 человек. Уровень радиации очень низок.

Шейди Сендс, столица Новой Калифорнийской Республики – на востоке от Сьерра Невады, на севере от Долины Смерти находится Шейди Сендс – символ достижений людей в послевоенные годы. Шумный город с населением 40000 человек был полностью построен после Войны и возведен первым президентом НКР, женщиной по имени Танди. Это чистый современный город, с водопроводом, электричеством, огромной хорошо вооруженной полицией и мечтой об управлении всей пустыней (про НКР читайте выше). Сам Шейди Сендс окружен стенами, а люди, не являющиеся его гражданами, живут снаружи под бдительным взглядом стражей порядка. Шейди Сендс служит главной торговой точкой для Лас-Вегаса на востоке и Реддинга, Броукен Хилз и Волт-Сити на севере. Полиция Шейди Сендс с неприязнью смотрит на путешественников, особенно на не граждан Шейди Сендс. Нелегальная торговля алкоголем, наркотиками и оружием не процветает в Шейди Сендс – правосудие над виновным вершится быстро и просто. Уровень радиации низок и в самом городе, и в его окрестностях.

Сан-Франциско – старый Сан-Франциско стал теперь прибежищем для огромной популяции азиатских поселенцев. Это потомки выжившего после Войны экипажа атомной подводной лодки. Моряки дрейфовали в океане, а затем вышли на берег у Сан-Франциско. Они называют себя Ши и сохранили множество старых традиций и обычаев. Сам город каким-то образом избежал больших разрушений, хотя уровень радиации раньше был здесь высоким. В настоящее время два преступных клана борются за контроль над Сан-Франциско и господство своего бойцовского стиля. Ши активно торгуют оружием, причем качеством оно не уступает оружию Братства Стали. Где они умудряются доставать такие вещи – неизвестно. Здесь также живут художники и прочие разочарованные в жизни люди из разных городов. Есть и бывший военный персонал, обживший старый нефтяной танкер, который до сих пор пришвартован в порту. Они любят одиночество и лишь меняют мудрые советы на товары. Третья по важности группа, которая не участвует в торговле - это Хабологи. Под управлением искусственного компьютерного интеллекта, Хабологи завладели старым космическим шаттлом, который они нашли в аэропорту. Они пытаются заставить его полететь снова, тогда они смогут присоединиться к своим «богам» на небесах. НКР слабо влияет на Сан-Франциско, а Ши довольны, что их обходят стороной. Тут, возможно, проживает около 15000

человек. Уровень радиации в Сан-Франциско низкий.

Нью-Рено – город построен на руинах «самого большого маленького города в мире». Нью-Рено наполнен гангстерами и торговцами наркотиков. НКР долго пыталась взять контроль над Нью-Рено, но отсутствие там централизованного управления и нелегальная торговля наркотиками не позволила НКР довести дело до конца. Четыре преступные семьи контролируют Нью-Рено: Мордино, Врайты, Бишопы и Сальваторе. Сальваторе контролируют нелегальную торговлю оружием, Мордино контролируют наркотики, Бишопы владеют проституцией и порнографией, а Врайты хватают все, что осталось. Рено – самая худшая часть города, повсюду с неоновыми вывесками, рекламирующими секс, наркотики и рок. Это место также служит базой для Гильдии Работоторговцев. Сюда заходят караваны, скупают наркотики, чтобы потом незаконно продать в НКР и другие города. В Рено нет никакой полиции, поэтому здесь царит практически полная анархия, хотя сообразительным людям тут живётся неплохо, особенно если они нашли работу у одной из преступных семей. Здесь отличные оружейные магазины, а на чёрном рынке можно найти товары, которых нет больше нигде. Говорят, что у семьи Сальваторе даже есть запас лазерного и плазменного оружия. Население города составляет 8000 человек. Уровень радиации и в городе, и в окрестностях низкий.

Броукен Хилз – на востоке от Нью-Рено есть город под названием Броукен Хилз. Броукен Хилз – это одно из немногих мест, где приветствуются мутанты и мертвяки – город был основан как эксперимент расовой терпимости. Броукен Хилз – главный поставщик урана – мутанты добывают и обрабатывают его без всякой боязни последствий. Затем уран транспортируют в Рено, в НКР и на север – в Волт-Сити и Гекко для использования в атомных станциях. Город построен вокруг шахты мутантами, мертвяками и толерантными людьми. Он вполне самостоятелен и пока что умудрился избежать всех ухищрений НКР, чьи налоги и анти-мутантские законы разрушат и без того хрупкий баланс этого городка. Броукен Хилз управляется добрым шерифом Маркусом и имеет хорошую репутацию, хотя, как и во всех других городках, в Броукен Хилз многое скрыто от посторонних глаз. 1000 мутантов, 500 мертвяков и 500 людей постоянно живут здесь. Уровень радиации в Броукен Хилз нормальный, за исключением шахты, где он немного повышен.

Реддинг – на северо-западе от Броукен Хилз стоит шахтерский город Реддинг. Здесь добывают золото и переправляют его в Рено и НКР, а местные шахтеры – одни из самых крупных покупателей наркотиков из Рено. На самом деле, город Реддинг лежит на несколько миль восточнее, но он заброшен. Шахтерский посёлок – это нагромождение деревянных зданий. Здесь нет

полиции, а шахтерские компании сами улаживают внутренние разногласия. Шериф в городе есть, но он в основном служит посредником между компаниями. Каждая компания владеет собственной шахтой, а некоторые имеют свои казино, отели и бордели. Реддинг тоже избежал влияния НКР, хотя многие проблемы города требуют объединения с влиятельной организацией, например, проблема наркотиков. В Реддинге живут около 2000 человек, большинство из них – шахтеры. Уровень радиации здесь низок.

Дэн – севернее и немного западнее от Реддинга располагается город Дэн. Дэн – это тот же самый Рено, только без вывесок и огней, без штаба Гильдии Работоторговцев, без стоянки для караванов, направляющихся в Орегон, на север. В Дэне нет полиции, и путешественники останавливаются здесь на свой страх и риск. Дэн вырос вокруг останков небольшого города и представляет собой собрание ветхих зданий и загонов для рабов. В Дэне есть хорошие люди, но их очень мало, и они не высовываются. Большое влияние в Дэне имеют преступные семьи, контролирующие наркобизнес. Здесь живут около 2000 человек. Уровень радиации в Дэне низкий.

Модок – город лежит на востоке от Дэна, по дороге в Волт-Сити. Это поселение истощённых выживших людей, оно построено на границе бывшего Национального Леса Модок. Первое время здесь торговали шкурами и мясом браминов, но в других местах этот же товар шел по более низкой цене, а люди стали выращивать собственных браминов, поэтому Модок пришел в упадок. Это спящий горный город, в котором найдется еда и ночлег для путешественников. Модок начинает превращаться в торговый город, рекламируя себя как перевалочную базу для караванов в Волт-Сити, но даже таких изменений может быть недостаточно для его выживания. Около 2000 человек живут в Модоке, уровень радиации низкий.

Волт-Сити – расположенный на восточном склоне гор Санта Роза в Неваде, Волт-Сити – словно сверкающий алмаз в окружающей грязи пустынь. Город был построен с помощью устройства G.E.C.K., взятого из ближайшего Хранилища. В Волт-Сити господствует ограниченная форма демократии, хотя далеко не все могут стать его жителями. Дети граждан Волт-Сити получают гражданство по наследству. Мутантов и мертвяков здесь открыто презирают. Город окружают две стены: первая тянется по периметру города, вторая находится внутри города, скрывая за собой административные здания и другие благоустроенные дома. В эту часть города могут попасть только горожане и их слуги – рабство формально запрещено в Волт-Сити, хотя уже вошло в образ жизни города. Вообще-то, Волт-Сити до сих пор остаётся открытым для посещения, в результате чего здесь накапливаются обширные знания в области медицины и предвоенной технологии. При этом город остался независимым

от группировок типа Братства Стали. Стены города оборудованы тяжёлыми башенными орудиями, а элитная охрана даже носит лазерное оружие. За стенами города живут те, кто находится под защитой Волт-Сити; те, на кого действуют строгие запреты наркотиков, рабства, проституции и игрового бизнеса. Горожане Волт-Сити часто просто используют этих людей, но все же, это лучше, чем жизнь в пустыне или забытой всеми деревне без медицинской помощи и защиты города. Приблизительно 12.000 человек живут у стен Волт-Сити, и еще 5.000 человек за его стенами, и еще плюс 2.000 слуг. У Волт-Сити есть своя собственная полиция, и ему нет никакой необходимости вступать в НКР. Напротив, этот город скорее будет бороться с НКР за контроль над Калифорнией. Уровень радиации низкий.

Гекко – точно на северо-востоке от Волт-Сити находится поселение мертвяков, Гекко. Это маленький город, построенный вокруг старой АЭС города Гекко – одного из крупнейших поставщиков энергии в предвоенной Америке. Несмотря на то, что в данный момент функционирует лишь один реактор станции, она производит достаточно энергии для целого региона. Мертвяки облюбовали станцию из-за постоянных утечек радиации и в данный момент предпочитают сохранять энергию только для самих себя – пока что. Здесь живут 5.000 мертвяков, они гораздо активнее, чем Некрополис, торгуют с караванами и позволяют путешественникам жить в своем городе. В Гекко нет полиции, а тех, кто нарушает покой города, больше никто никогда не видит. Между Гекко и официальными лицами Волт-Сити заключено нечто вроде ленд-лиза: Волт-Сити предоставляет медицинское обслуживание Гекко в обмен на энергию АЭС. Волт-Сити отчаянно нуждается в этой энергии. Уровень радиации в Гекко нормальный, за исключением АЭС и зоны вокруг неё. В этой зоне не-мертвякам придется применить несколько упаковок «Радовон».

Кламат – старый город Кламат Фолз, штат Орегон. Здесь живут охотники на гигантских ящеров под названием «геккон», обитающих в том районе. Хотя гекконы и напоминают одноименных маленьких ящеров предвоенной Америки, эти монстры передвигаются (довольно быстро) на задних конечностях и орудуют длинными когтями на маленьких передних лапках. Отдельные особи, называемые «золотые гекконы», охотятся группами, у них даже замечены зачатки интеллекта. Дорогие шкуры гекконов и золотых гекконов – единственный источник жизни этой небольшой коммуны. Кламат служит стоянкой караванам, идущим в мелкие деревни на севере, а также является местом обмена информацией, товара и новостей между племенами и цивилизованным миром. Около 1000 людей живут в Кламате, а радиация здесь – не проблема.

Лас-Вегас – этот город неоновых огней светится до сих пор, а может быть, будет светиться всегда

благодаря радиационному фону. Лас-Вегас был очень сильно разрушен во время войны, но по странному стечению обстоятельств люди здесь сумели выжить. Как и Нью-Рено, этот город управляется преступным синдикатом, возглавляемым человеком по имени Толстяк Фредди. Фредди прибрал к рукам игорный бизнес, наркоторговлю и проституцию, подчинив себе около 5000 людей. Жилые здания не ремонтируются, и повсюду царит разруха. Отсутствие полиции и влияния НКР делают этот город раем для авантюристов, путешественников и других, гораздо более опасных, мерзавцев. Здесь базируется Церковь Грибного Облака. В целом, радиационный фон в норме, но есть отдельные заражённые участки.

Кварц – на другой стороне реки Колорадо есть небольшой шахтерский город Кварц. Посёлок с населением в 2000 жителей не слишком широко известен, но зато он вносит огромный вклад в экономику постядерного мира, продавая руду караванам из НКР. Городок статичен, и здесь не происходит практически ничего интересного. Караваны здесь приветствуются (пока у них есть что продавать). В городе процветает чёрный рынок, на котором можно приобрести оружие, не путешествуя до самого Дарвин-Сити. Естественно, полиция здесь немногочисленна, и до тех пор, пока преступление не связано с насилием, органы правопорядка предпочитают не вмешиваться. Рядом с городом есть яма с захороненными в ней бочками с радиоактивными отходами. Тем не менее, для Кварца радиация – не проблема.

Нидлз – если ехать на юг от Кварца, то как раз за границей Калифорнии, находится город Нидлз. У маленького города сейчас большие проблемы. Дело в том, что Нидлз не так давно вошел в состав НКР, которая теперь пытается решить проблему преступности в городе. Здесь нечем торговать, Нидлз – просто большое поселение аборигенов. Местные жители, к несчастью, верят в идеалы предвоенной Америки и видят в НКР силу, способную эти идеалы возродить. Население – около 1000 человек, радиация ничтожна.

Дарвин-Сити – построенный на руинах сверхсекретной военной базы армии США и научно-исследовательского центра, Дарвин-Сити стал прекрасным местом как источник контрабанды оружия. Город находится вне досягаемости НКР и преступных семей Рено и Вегаса, поэтому контрабандисты открыто продают оружие всем, кто смог попасть в Дарвин-Сити. Практически со всех сторон город окружен очагами радиации (сам город безопасен), и для человека, не экипированного соответствующим образом, путь в город смертелен. Здесь живут и работают около 500 человек. В городе царит полная анархия, но есть и полицейские силы – для посторонних. Если путешественник не покупает/продает оружие в городе, то в конце концов оказывается, что он нарушил какой-нибудь несуществующий закон и его

подвергают детальному допросу по поводу его визита в Дарвин-Сити. Этот город очень интересен – особенно из-за того, что именно отсюда делаются частые вылазки в Великие Пустыни.

Великие Пустыни – на востоке от Дарвин-Сити (вообще-то, Дарвин-Сити находится уже в Пустынях – примерно в 70 километрах от границы) лежат Великие Пустыни. Они охватывают Аризону, Нью-Мексико, Юту, Колорадо, Северный Техас, Оклахому, Канзас и Небраску. Земля здесь настолько высохла, что ни одно живое существо не сможет выжить. Случается, что контрабандисты, караваны или путешественники пытаются уйти в Великие Пустыни, но электрические бури, почти постоянные пылевые облака, невидимые источники радиации и торнадо шириной в несколько километров обычно остужают пыл любознательных путешественников. Ходят слухи о маленьких поселениях Американских Индейцев, якобы затерянных в Пустынях, где люди пытаются обрести утраченный способ существования, но доказательств этому до сих пор нет.

Тихий Океан – к западу от Калифорнии простирается Тихий Океан. Некогда прозрачная вода окрасилась теперь в коричневый цвет, а берег океана превратился в свалку мусора. Загрязнение, пыль, радиация и химические отходы внесли свой вклад в гидросферу – сейчас, для того, чтобы увидеть предвоенный Тихий Океан, надо отплыть от берега, по крайней мере, на 70 километров.

Часть V: Бестиарий вселенной Fallout

Ниже приведены примеры созданий, которых можно встретить в Пустоши. ИМ волен создать новые, весьма необычные виды тварей. В конце концов, радиация поощряет творчество, так как ДНК животных меняется очень буйно. Все жизненно важные боевые показатели приведены сразу после описания создания.

Сокращения:

ОЖ	= Очки Жизни
ПД	= Порядок Действий
ОД	= Очки Действий
ОО	= Очки Опыта
КШ	= Критический Шанс
КБ	= Класс Брони
СУ	= Снятие Урона
СП	= Сопротивление Повреждению
СЯ	= Сопротивление Яду
СР	= Сопротивление Радиации
СГ	= Сопротивление Газу

Атаки: Тип (% Шанс на Попадание, стоимость в ОД, Повреждение, специальные свойства)

Крысы

На данный момент наиболее распространёнными существами в мире (я имею в виду не только систему метро Нью-Йорка) являются крысы и их ближайшие родственники, значительно изменившиеся с тех пор, как были сброшены бомбы. Вокруг огромное количество их мерзких разновидностей, а над некоторыми из них ещё и поработала радиация, в результате чего получились не просто переносчики заразы, а действительно ужасающие создания.

Гигантские крысы

Это более крупная разновидность крыс. Гигантские крысы разнятся в размерах от одного фута – примерно с кошку – до почти метра в длину. Они покрыты коричневым или чёрным мехом и обозревают мир чёрными, стеклянными, блестящими глазами. Крысы легко определяются по их хвосту, который выглядит как червь, уцепившийся за заднюю часть туловища. Поодиночке они, как правило, не нападают на людей, за исключением случаев, когда голодны. Однако известны случаи, когда стая нападала лишь потому, что чуяла кровь. Гигантские крысы водятся практически везде.

Гигантская крыса

ОЖ:	10		
ПД:	6		
ОД:	6		
ОО:	25		
КШ:	3%		
КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	0	0	
Лазерное	0	0	
Огненное	0	0	
Плазменное	0	0	
Взрывчатое	0	0	
СЯ:	50%		
СР:	20%		
СГ:	0/0		

Атаки: Когти (75%; 3 ОД; Пвр: 1d4; нет),
Укус (70%; 3 ОД; Пвр: 1d4; Яд типа А).

Рад-крысы

Крысы переносят большие дозы облучения, а в некоторых районах даже смогли настолько адаптироваться, что теперь радиация им нужна для жизни. Эти крысы примерно 30 см в длину, коричневого или чёрного окраса и слегка светятся в темноте. Основная причина, по которой не стоит с ними связываться, заключается в том, что они слегка радиоактивны, а их когти запросто передадут ВАМ часть радиации. Рад-крысы обычно живут возле источников радиации.

Рад-крыса

ОЖ:	10
ПД:	6
ОД:	6
ОО:	35
КШ:	3%

КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	0		0
Лазерное	0		0
Огненное	0		0
Плазменное	0		0
Взрывчатое	0		0
СЯ:	60%		
СР:	100%		
СГ:	0/50		

Атаки: Когти (75%; 3 ОД; Пвр: 1d4; успешная атака +10 рад),

Укус (70%; 3 ОД; Пвр: 1d4; успешная атака + 10 рад).

Громадные Крысы

Эти крысы очень большие даже по меркам постядерного мира. Их размеры варьируются от 1,5 до 2 метров. Вероятнее всего они являются результатом экспериментов с вирусом ВПЭ. Они встречаются в основном на территории Великих Пустынь, распространяясь из разрушенной военной базы, однако, зачастую они охотятся и в густо заселённых людьми областях. Теперь лучшим другом охотника на крыс стало огнестрельное оружие.

Громадная крыса

ОЖ:	140		
ПД:	6		
ОД:	7		
ОО:	600		
КШ:	5%		
КБ:	20	СУ	СП
Нормальное	2		30%
Лазерное	1		10%
Огненное	1		10%
Плазменное	0		10%
Взрывчатое	3		25%
СЯ:	70%		
СР:	35%		
СГ:	0/25		

Атаки: Когти (80%; 3 ОД; Пвр: 1d10+4; нет),
Укус (90%; 4 ОД; Пвр: 1d12+4; нет).

Крысобоги

Эти крысы, подобно крысокротам, но могут быть узнаны по светло коричневому меху и красным светящимся глазам, что производит жуткое впечатление. Их отличительная особенность - это высокий интеллект. Они умны настолько же, насколько и люди, а некоторые экземпляры даже намного больше. Отдельные Крысобоги смогли выучить и симитировать человеческую речь, однако большинство людей, с которыми они пытаются заговорить, считают их «ещё одними чертовыми крысами» и стреляют без предупреждения. Некоторые из этих существ обладают уникальной способностью телепатически контролировать своих младших собратьев, что позволяет им собирать сонмы гигантских крыс, крысокротов, крысосвиней и других мутировавших

тварей, иногда устраивая нашествия на человеческие поселения. Другие, однако, очень хотят и реально пытаются помочь людям в восстановлении цивилизации. В этом деле даже для говорящей крысы найдется работа!

Крысобог

ОЖ:	70		
ПД:	9		
ОД:	6		
ОО:	400		
КШ:	5%		
КБ:	10	СУ	СП
Нормальное	5		20%
Лазерное	1		5%
Огненное	0		10%
Плазменное	0		5%
Взрывчатое	4		20%
СЯ:	60%		
СР:	25%		
СГ:	0/25		

Атаки: Когти (90%; 3 ОД; Пвр: 1d12; нет),
Укус (90%; 3 ОД; Пвр: 1d12; Яд типа А).

Крысокроты

Из названия следует, что крысокрот это помесь крысы и крота. Никто не может с уверенностью сказать, являются ли эти создания объединением двух сходных видов, или представляют собой какое-то необычное произведение радиации. Крысокроты разнятся в размерах от 30 см до 1,5 метров; наибольшие экземпляры достигают метра в холке. Морды и зрение достались им от кротов, благодаря чему они практически слепнут при нормальном освещении. Именно это является основной причиной того, что найти их можно только в пещерах. Небольшие крысокроты достаточно безобидны, чего нельзя сказать о больших, отличающихся поразительной уродливостью и размерами.

Небольшой крысокрот

ОЖ:	15		
ПД:	7		
ОД:	7		
ОО:	100		
КШ:	3%		
КБ:	9	СУ	СП
Нормальное	1		5%
Лазерное	0		0
Огненное	0		0
Плазменное	0		0
Взрывчатое	1		5%
СЯ:	50%		
СР:	25%		
СГ:	0/0		

Атаки: Когти (80%; 3 ОД; Пвр: 1d8; нет),
Укус (75%; 3 ОД; Пвр: 1d8; Яд типа А).

Крупный крысокрот

ОЖ: 30

ПД: 9
 ОД: 9
 ОО: 200
 КШ: 5%
 КБ: 12 СУ СП
 Нормальное 4 20%
 Лазерное 1 5%
 Огненное 0 0
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 4 20%
 СЯ: 60%
 СР: 25%
 СГ: 0/25

Лазерное 0 0
 Огненное 2 10%
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 4 25%
 СЯ: 70%
 СР: 45%
 СГ: 0/20

Атаки: Когти (90%; 3 ОД; Пвр: 2d6; нет),
 Укус (75%; 3 ОД; Пвр: 2d6; Яд типа В).

Насекомые

Гигантские тараканы

Один из наиболее многочисленных и приспособляющихся видов, созданных эволюцией на этой планете и существовавших на всех континентах до Войны, – тараканы. После бомбардировки они смогли удержаться в своей нише, особенно на руинах городов, изобилующих грязными тёмными зонами, по которым они и ползают. Тараканы бывают от 1 до 60 см в длину, но только «гигантская» разновидность представляет опасность. Их можно встретить и по одной особи, но наиболее стандартное (и смертельное) поведение наблюдается в популяциях по 20-30 особей. Они не охотятся на людей, но будут защищать свои мусорные кучи. Толпа этих существ может запросто справиться с человеком и даже небольшой группой. Обычно тараканы не продолжают атаки, если объект убегает.

Гигантский таракан

ОЖ: 15
 ПД: 6
 ОД: 6
 ОО: 50
 КШ: 4%
 КБ: 5 СУ СП
 Нормальное 3 30%
 Лазерное 0 0
 Огненное 0 0
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 0 0
 СЯ: 100%
 СР: 95%
 СГ: 80/100

Атаки: Жвала (60%; 3 ОД; Пвр: 1d10; Яд типа В).

Громатные тараканы

Такие тараканы вырастают от 1,5 до 2 метров. Они гораздо опаснее, чем их меньшие двоюродные братья, так они плюются ядовитой слюной.

Громатный Таракан

ОЖ: 40
 ПД: 5
 ОД: 7
 ОО: 120
 КШ: 4%
 КБ: 8 СУ СП

Атаки: Когти (90%; 3 ОД; Пвр: 1d10; нет),
 Укус (90%; 3 ОД; Пвр: 1d10; Яд типа В).

Крысосвины

По аналогии с крысокротом, крысосвины – частично свинья, частично крыса. Как и их двоюродные братья крысокроты, они, вероятно, были созданы посредством изменения генной структуры. Взрослый крысосвин вырастает от 70 см до почти 2 метров в длину и объединяет в себе лучшие (или худшие?) черты обоих видов. У них чрезмерно толстые, хотя и коротенькие ноги. Также они обладают очень мясистым брюхом. Вообще, крысосвины представляли бы собой идеальный мясной скот, если бы не были столь опасны. Они потрясюще гибки и могут встретиться практически везде. Перемещаются группами по десять и более, атакуют в основном только для того, чтобы защитить молодняк или захватить территорию. Однако в состоянии голода могут быть крайне агрессивными.

Небольшой крысосвин

ОЖ: 20
 ПД: 7
 ОД: 7
 ОО: 200
 КШ: 4%
 КБ: 10 СУ СП
 Нормальное 1 5%
 Лазерное 0 0
 Огненное 0 0
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 1 5%
 СЯ: 50%
 СР: 30%
 СГ: 0/10

Атаки: Когти (75%; 3 ОД; Пвр: 2d4; нет),
 Укус (75%; 3 ОД; Пвр: 2d4; Яд типа А).

Крупный крысосвин

ОЖ: 30
 ПД: 9
 ОД: 9
 ОО: 450
 КШ: 6%
 КБ: 14 СУ СП
 Нормальное 4 25%

Нормальное	3	35%
Лазерное	0	0
Огненное	0	10%
Плазменное	0	0
Взрывчатое	1	10%
СЯ:	100%	
СР:	95%	
СГ:	80/100	

Атаки: Жвала (80%; 3 ОД; Пвр: 2d10; Яд типа В),
Плевков (60%; 3 ОД; Пвр: 1d12+2, Яд типа D).

Тараканища

Тараканища - это тараканы невероятных размеров - от 2,5 до 3,5 метров. Они встречаются в местах с большим радиоактивным излучением.

Тараканище

ОЖ:	135		
ПД:	6		
ОД:	8		
ОО:	500		
КШ:	4%		
КБ:	8	СУ	СП
Нормальное	4	35%	
Лазерное	2	20%	
Огненное	2	20%	
Плазменное	2	10%	
Взрывчатое	2	20%	
СЯ:	100%		
СР:	100%		
СГ:	100/100		

Атаки: Жвала (80%; 3 ОД; Пвр: 3d10; Яд типа В),
Плевков (60%; 3 ОД; Пвр: 2d12+4, Яд типа E).

Гигантские муравьи

Гигантские Муравьи, или ГиМуры - просто насекомые-переростки. Когда-то судьба разместила свалку радиоактивных материалов рядом с их муравейником в результате чего они и возникли. ГиМуры имеют чёрный окрас и длину около 70 сантиметров. Под землёй существуют огромные колонии этих существ, а их разведчики могут быть найдены даже в пещерах. ГиМуры обычно перемещаются стаями по 5-10 особей. Они атакуют любого человека в зоне видимости, а затем с наслаждением съедают труп.

Гигантские муравьи

ОЖ:	15		
ПД:	6		
ОД:	6		
ОО:	50		
КШ:	3%		
КБ:	2	СУ	СП
Нормальное	0	0	
Лазерное	0	0	
Огненное	0	0	
Плазменное	0	0	

Взрывчатое	0	0
СЯ:	100%	
СР:	60%	
СГ:	60/90	

Атаки: Жвала (60%; 3 ОД; Пвр: 1d6; Яд типа А).

Богомолы

Эти огромные насекомые-мутанты произошли от мелких безобидных богомолков – созданий, находившихся на грани вымирания до Войны. С тех пор они значительно увеличили популяцию и стали частым зрелищем для послевоенной Америки. Известны случаи, когда они поедали домашний скот и посевы. В редких случаях, богомолы могут напасть даже на человека. Перемещаются колониями по 15-20 особей и обычно не атакуют, если не спровоцировать.

Богомол

ОЖ:	10		
ПД:	7		
ОД:	7		
ОО:	50		
КШ:	2%		
КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	0	0	
Лазерное	0	0	
Огненное	0	0	
Плазменное	0	0	
Взрывчатое	0	0	
СЯ:	75%		
СР:	80%		
СГ:	60/90		

Атаки: Жвала (70%; 3 ОД; Пвр: 1d6; Яд типа В),
Когти (75%; 4 ОД; Пвр: 1d8; нет).

Гигантские Осы

Это крупная разновидность обыкновенных ос. Они не наносят много повреждений, но их ядовитые жала доставят немало хлопот. Их очень непросто сбить, потому что они двигаются чрезвычайно быстро.

Гигантская Оса

ОЖ:	20		
ПД:	10		
ОД:	12		
ОО:	100		
КШ:	4%		
КБ:	50	СУ	СП
Нормальное	0	0	
Лазерное	0	0	
Огненное	0	0	
Плазменное	0	0	
Взрывчатое	0	0	
СЯ:	50%		
СР:	20%		
СГ:	50/70		

Атаки: Жало (80%; 4 ОД; Пвр: 1d10; Яд типа D).

Брамины

После Войны многие формы жизни, известные в довоенной Америке изменились и стали практически неузнаваемы. Коровы в основном избежали этой судьбы, правда, если не учитывать, что выжили лишь наиболее стойкие породы (или помесь нескольких наиболее стойких). Брамины являются основным источником мяса и кожи в Пустоши, и могут быть найдены почти везде, хотя обычно обитают рядом с человеком. Некоторые районы представляют собой огромные браминовые ранчо - эдакие потомки огромных Техасских ранчо довоенных времён. Помимо этого брамины используются как тягловые животные для тележек в караванах. Они очень выносливы и могут выжить на очень небольшом количестве пищи. Им безразличны экстремальные состояния окружающей среды и погоды от одуряющей жары летнего дня до дикого холода зимних ночей в пустыне. Брамины легко опознаются по двум головам, хотя ходят слухи о рождении далеко на востоке одноголового телёнка. Так или иначе, но многие люди не верят этим рассказам. Брамины смиренны до тех пор, пока не атакованы напрямую, после этого стадо попытается защититься.

Брамин

ОЖ:	40		
ПД:	6		
ОД:	6		
ОО:	50		
КШ:	2%		
КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	2		10%
Лазерное	0		0
Огненное	0		0
Плазменное	0		0
Взрывчатое	2		10%
СЯ:	20%		
СР:	30%		
СГ:	0/10		

Атаки: Рога (75%; 3 ОД; Пвр: 2d8; нет).

Пришельцы

Явились ли эти существа с другой планеты либо появились в результате ужасных изменений генного материала, находящегося на земле – этот вопрос для учёных остаётся открытым. А так как их очень мало и все они находятся на приличном расстоянии друг от друга, то любое предположение относительно родины этих необычных созданий ничуть не хуже другого. Однако имеется одна общая черта. Каким-то образом обычное огнестрельное оружие, похоже, не причиняет им серьёзного вреда. Равно как и физическое воздействие кулаками или холодным оружием. Только огонь, плазма и лазер по-настоящему эффективны против них. Последние данные позволяют предположить, что это ранние продукты исследований вируса ВПЭ, но это недоказуемо.

Плывуны

Плывуны немного похожи на медузу, за исключением того, что они обладают большей плотностью и у них нет щупалец. Их плоть коричневатого цвета, водяниста и прочна на ощупь. Из того, что считается передней частью их тела, хотя никто и не смог выделить никаких глаз или других органов чувств, растёт некий стебель, конец которого по форме похож на тарелку и усеян мерзкими шипами. Странники, сталкивавшиеся с плывунами, говорят, что этот стебель поворачивается и следит за ними даже в почти полной темноте. Обычно плывуны достигают 1,5 метров в длину и несколько ужаты с боков (если предположить, что сенсорный стебель находится спереди). Они плавают на высоте от 0,5 до 2 метров над землёй. Похоже, плывунам нравятся тёмные влажные места, поэтому частенько их можно обнаружить в пещерах. Их поведение непредсказуемо, поэтому неясно чего ради они атакуют - еды, защиты или чего-то ещё. Их атака заключается в ударах по цели стеблем, в результате чего сотни шипов пробивают как плоть, так и броню. Они перемещаются со слизняками группами примерно по 10 особей.

Плывун

ОЖ:	60		
ПД:	9		
ОД:	9		
ОО:	500		
КШ:	8%		
КБ:	20	СУ	СП
Нормальное	10		95%
Лазерное	1		10%
Огненное	5		40%
Плазменное	1		10%
Взрывчатое	10		90%
СЯ:	80%		
СР:	80%		
СГ:	100/90		

Атаки: Стебель (80%; 3 ОД; Пвр: 3d4; нет).

Слизняки

Слизняки во многом похожи на плывунов, предпочитают ту же среду обитания и обладают большинством повадок своих соседей, только вместо плавания в воздухе их тело лежит на земле. Они оставляют за собой слизистый след, но он не похож на след улитки. Стебель слизняков длиннее, сильнее и толще, чем у плывунов, и используется не только для атаки, но и для передвижения. Слизняки встречаются гораздо реже и лишь по 1-2 особи за раз и то в толпе плывунов. Некоторые предполагают, что слизняки являются женскими особями плывунов, однако ничто не может ни подтвердить, ни опровергнуть это предположение.

Слизняк

ОЖ:	60
ПД:	9
ОД:	9

ОО:	600		
КШ:	7%		
КБ:	20	СУ	СП
Нормальное	10		95%
Лазерное	1		10%
Огненное	5		40%
Плазменное	1		10%
Взрывчатое	10		90%
СЯ:	90%		
СР:	80%		
СГ:	100/100		

Атаки: Стебель (90%; 3 ОД; Пвр: 3d8; нет).

Головоноги

Головоноги являются первой встреченной формой «чужой» жизни, и, вероятно, наиболее распространённой. Головоноги являются биподами - это значит, что у них две ноги - и стоя они достигают 2 метра в высоту. Их шкура водянистая, прочная и бывает серого либо коричневого цвета. Ноги большие и сильные, а ступни очень похожи на щупальца. Их «руки», также похожие на плоские щупальца, покрыты мелкими шипами, которыми они и бьют противников. У них наблюдается головоподобный вырост, но на нем нет глаз. Расположенный снизу псевдоголовы рот начинён рядами острых, как лезвия бритвы, зубов. Головоноги перемещаются группами от 8 существ и демонстрируют довольно высокие показатели разума, атакуя с использованием продвинутой тактики. Неясно, насколько они действительно разумны, и являются ли они аборигенами нашей планеты.

Головоног

ОЖ:	60		
ПД:	9		
ОД:	9		
ОО:	750		
КШ:	8%		
КБ:	25	СУ	СП
Нормальное	10		95%
Лазерное	1		10%
Огненное	5		40%
Плазменное	1		10%
Взрывчатое	10		90%
СЯ:	95%		
СР:	100%		
СГ:	100/100		

Атаки: Молотильни (90%; 3 ОД; Пвр: 2d8; нет),
Укус (90%; 3 ОД; Пвр: 2d8; Яд типа D).

Кентавры

Кентавры представляют из себя совершенно других животных. Ходят слухи, что кто-то, кто имел доступ к старой правительственной лаборатории скрещивания, смоделировал этих созданий, смешав вместе ДНК человека и «пришельца». Кентавры имеют светло-оранжевый окрас с коричневыми пятнами, и состоят из человеческого торса, прикрепленного лицом вниз. Для передвижения используют шесть ног, каждая из которых

представляет собой человеческую руку с недоразвитыми пальцами. Там, где в оригинале должны быть плечи, торс выдвигается вверх, почти на всю длину заканчиваясь тем, что, очевидно, было человеческой головой. Кентавры обычно совершенно лысы и с первого взгляда становится ясно, что общие с человеком у них только далёкие предки. Их тусклые глаза не выказывают признаков разума, а рот постоянно открыт в беззвучном крике. Атакуют укусами, либо ударами передней пары ног. Кентавры очень редко встречаются и могут быть найдены лишь группами по 5-6 особей глубоко в пещерах либо подземных комплексах. Без причины они не нападают - иногда лишь наблюдают за искателями приключений. Если же в чём-то они усмотрели угрозу, то начинают целеустремлённо атаковать до тех пор, пока цель не будет уничтожена.

Кентавр

ОЖ:	60		
ПД:	9		
ОД:	9		
ОО:	750		
КШ:	8%		
КБ:	25	СУ	СП
Нормальное	10		95%
Лазерное	1		10%
Огненное	5		40%
Плазменное	1		10%
Взрывчатое	10		90%
СЯ:	50%		
СР:	80%		
СГ:	40/70		

Атаки: Выпад (90%; 3 ОД; Пвр: 1d20; нет).

Радскорпионы

Ещё одними обитателями западных пустынь были скорпионы. Им был дан второй шанс выжить, когда радиация увеличила их до гигантских размеров. Радскорпионы имеют размеры от полуметра до двух в длину и разнообразную окраску: от палево-белого до коричневого и чёрного. Их изогнутые хвосты содержат ядовитые железы и заканчиваются почти 15-сантиметровыми жалами. Хвосты считаются желанным приобретением с тех пор, как из яда в этих железах был выделен ценное противоядие. Радскорпионы могут ходить одиночками, а могут составлять группы до 8 особей. Предпочитают затенённые места, поэтому частенько встречаются в каньонах и пещерах. Очень редко их можно встретить в пустыне, либо в местах с буйной растительностью.

Небольшой радскорпион

ОЖ:	25		
ПД:	8		
ОД:	8		
ОО:	200		
КШ:	4%		
КБ:	7	СУ	СП
Нормальное	1		5%

Лазерное 0 0
 Огненное 4 20%
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 1 5%
 СЯ: 100%
 СР: 25%
 СГ: 30/100

ПД: 6
 ОД: 6
 ОО: 100
 КШ: 5%
 КБ: 5 СУ СП
 Нормальное 0 0
 Лазерное 0 0
 Огненное 0 0
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 0 0
 СЯ: 25%
 СР: 15%
 СГ: 0/0

Атаки: Хвост (70%; 4 ОД; Пвр: 1d10; Яд типа D).

Крупный радскорпион

ОЖ: 35
 ПД: 8
 ОД: 8
 ОО: 400
 КШ: 5%
 КБ: 10 СУ СП
 Нормальное 1 5%
 Лазерное 0 0
 Огненное 4 20%
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 1 5%
 СЯ: 100%
 СР: 50%
 СГ: 50/100

Атаки: Хвост (80%; 4 ОД; Пвр: 1d12; Яд типа D).

Волки

Никто не думал, что волки смогут не только пережить Войну, но и начать процветать в постядерной окружающей среде. В дополнение к обычной «Canis lupis» разновидности Серых Волков, в Северной Америке появились огромные саблезубые разновидности. Домашние собаки, более устойчивые к радиации, чем человек, после атомного удара начали дичать, и теперь их стаи населяют Пустошь. Там также наличествуют и койоты, продолжающие создавать проблемы с разведением домашних животных вроде куриц.

Волки (Серые волки)

Серые волки всё же могут быть белыми, серыми, чёрными, или любого другого однородного цвета. Их отличительные черты – рост от 120 до 160 см в холке и особый вой. У этих животных четкая иерархия и прочные социальные связи. Стая основывается самцом-вожаком, называемым «альфа». Вся стая, за исключением беременных и кормящих самок, занимается охотой, часто используя особую тактику отслеживания и убийства жертвы. Волчьи стаи обычно придерживаются своей территории и не пытаются вторгнуться на чужую. Когда им кажется, что кто-то посягнул на их землю, неважно – волки, другие животные или люди – они будут атаковать. В противоречие популярному мнению, волки избегают нападать на людей и их скот, и делают это лишь в том случае, когда нет другого источника пищи. В стае может быть от 5 до 25 особей.

Серые волки

ОЖ: 20

Атаки: Укус (80%; 3 ОД; Пвр: 2d6; нет),
 Когти (70%; 4 ОД; Пвр: 1d8; нет).

Саблезубые волки

Саблезубые волки являются крупнейшими представителями семейства волчьих, хотя считалось, что все они вымерли во время ледникового периода. Неясно, создала ли радиация этих существ, или же правители дальнего севера проложили себе путь на юг во время ядерной зимы, но стаи саблезубых волков считаются наиболее ужасающими созданиями в Пустоши. Несмотря на то, что они очень редки, известны случаи, когда стаи уничтожали целые караваны с вооружённой охраной. Саблезубые волки охотятся ради пропитания и стараются избегать больших человеческих поселений, но могут (и будут) атаковать мелкие, незащищённые города, похищая детей, либо низкорослых взрослых. Их рост составляет почти 2 метра в холке, а в остальном Саблезубые выглядят почти как их родственники – Серые Волки. Передвигаются стаями от 5 до 25 особей.

Саблезубый волк

ОЖ: 60
 ПД: 9
 ОД: 9
 ОО: 700
 КШ: 7%
 КБ: 9 СУ СП
 Нормальное 5 40%
 Лазерное 0 0
 Огненное 0 0
 Плазменное 0 0
 Взрывчатое 0 0
 СЯ: 40%
 СР: 20%
 СГ: 0/0

Атаки: Укус (90%; 3 ОД; Пвр: 3d6; нет),
 Когти (80%; 4 ОД; Пвр: 2d8; бросок на ВН, чтобы избежать нокдауна).

Койоты

Койоты отличаются от волков меньшим ростом и более пронзительным воем. Кроме того, койоты в основном одиночки и предпочитают лакомиться падалью, а не охотиться. Койоты не являются столь распространённым видом, как должны бы быть, т.к.

стада скота резко сократились, а волчьи стаи находят мясо койотов весьма привлекательным. Их размеры редко превышают 1 метр в холке, а шкура окрашена в жёлтый, коричневый, либо рыжеватый цвет. В большинстве своём обитают в пустынях и горах или в любой местности, где могут найти укрытие. За исключением времени спаривания, койоты почти всегда перемещаются в одиночку, и не будут атаковать человека, если их не провоцировать и не загонять в угол. В то же время, если домашний скот покажется лёгкой добычей, они постараются его убить.

Койот

ОЖ: 20
ПД: 6
ОД: 6
ОО: 100
КШ: 5%
КБ: 3 СУ СП
Нормальное 0 0
Лазерное 0 0
Огненное 0 0
Плазменное 0 0
Взрывчатое 0 0
СЯ: 20%
СР: 10%
СГ: 0/0

Атаки: Укус (70%; 3 ОД; Пвр: 1d8; нет).

Дикие собаки

Лучший друг человека был награждён сопротивлением радиации, которого не было у его хозяина. Когда миллиарды людей погибли от ядерного «дождя», миллионы собак удивились, где же их обещанная тарелка еды. Многие из них сбежали из своих домов и дворов, формируя стаи. К настоящему моменту, оставшись без людей, снабжавших их едой и восторгавшихся ими, собаки одичали, все породы перемешались. Дикие собаки живут сходно со стаей волков – их группа состоит из одного «альфа»-вожака и от 5 до 25 рядовых членов. Дикие собаки меньше волков и как окрасом, так и размерами очень похожи на домашних собак. Они живут везде, но стараются не приближаться к людям, хотя и подходят к городам гораздо ближе, чем волки и койоты. Дикие собаки не будут атаковать человека, если они не умирают с голода или не спровоцированы.

Дикая собака

ОЖ: 20
ПД: 6
ОД: 6
ОО: 100
КШ: 4%
КБ: 3 СУ СП
Нормальное 0 0
Лазерное 0 0
Огненное 0 0
Плазменное 0 0
Взрывчатое 0 0
СЯ: 20%

СР: 10%
СГ: 0/0

Атаки: Укус (70%; 3 ОД; Пвр: 1d8; нет).

Собаки

Кто ни хотел бы иметь большого, надёжного, хотя и вонючего пса в числе своих компаньонов? Они очень преданны и, безусловно, любят своего хозяина, который может использовать их как для выноса предметов из радиоактивных зон, так и в качестве поводырей для слепых. Собаки есть везде, где есть люди. Могут быть любых расцветок и размеров и никогда не нападут, если не считают данное существо угрозой для своего дома, территории либо хозяина.

Собака

ОЖ: 20
ПД: 6
ОД: 6
ОО: 100
КШ: 3%
КБ: 5 СУ СП
Нормальное 0 0
Лазерное 0 0
Огненное 0 0
Плазменное 0 0
Взрывчатое 0 0
СЯ: 18%
СР: 8%
СГ: 0/0

Атаки: Укус (80%; 3 ОД; Пвр: 2d6; бросок на ЛВ, чтобы избежать нокдауна).

Когти Смерти

Изначально считалось, что Когти Смерти – безмозглые монстры. На самом же деле они являются разумными прямоходящими мутировавшими ящерицами. Их рост достигает 275 см, верхние конечности заканчиваются жуткими острыми когтями, от которых и произошло название. Кожа напоминает шкуру ящерицы и может быть окрашена в любой оттенок, от светло-коричневого до почти чёрного цвета. У Когтей Смерти есть свой язык, а некоторые научились имитировать человеческую речь в надежде пообщаться с людьми, однако это больше напоминает речь попугая, нежели реальный «разговор». Известно, что Когти Смерти иногда надевают громадные балахоны и ходят по человеческим городам, походя на мутантов либо полумутантов в надежде постичь структуру нашего общества. Похоже, у них самих нет никакой крупной социальной структуры, и они предпочитают жить маленькими племенами от 20 до 200 особей. Когти Смерти, если это не разведчики, которые всегда передвигаются парами, почти всегда двигаются группами по 10 и более особей. Они не будут без причины нападать на людей, но большинство из них выросло в недоверии к человечеству, что, впрочем, вполне оправданно в силу того, что до недавнего времени было даже

неясно, разумны ли они, а многие люди до сих пор продолжают видеть в них опасность, даже зная их истинную природу.

Малый Коготь Смерти

ОЖ:	70		
ПД:	8		
ОД:	8		
ОО:	400		
КШ:	5%		
КБ:	9	СУ	СП
Нормальное	4		10%
Лазерное	3		10%
Огненное	0		0
Плазменное	3		5%
Взрывчатое	2		10%
СЯ:	50%		
СР:	20%		
СГ:	0/30		

Атаки: Когти (60%; 3 ОД; Пвр: 2d8; нет),
Боднуть (60%; 4ОД; Пвр: 2d10; нет).

Охотник Коготь Смерти

ОЖ:	120		
ПД:	10		
ОД:	10		
ОО:	800		
КШ:	8%		
КБ:	10	СУ	СП
Нормальное	5		15%
Лазерное	3		10%
Огненное	0		0
Плазменное	3		10%
Взрывчатое	2		10%
СЯ:	50%		
СР:	20%		
СГ:	0/30		

Атаки: Когти (80%; 3 ОД; Пвр: 3d8; нет),
Боднуть (80%; 4ОД; Пвр: 3d10; нет).

Воин Коготь Смерти

ОЖ:	250		
ПД:	12		
ОД:	12		
ОО:	1000		
КШ:	10%		
КБ:	15	СУ	СП
Нормальное	5		30%
Лазерное	3		25%
Огненное	0		0
Плазменное	3		25%
Взрывчатое	2		25%
СЯ:	80%		
СР:	80%		
СГ:	0/20		

Атаки: Когти (90%; 3 ОД; Пвр: 3d8+2; нет),
Боднуть (90%; 4ОД; Пвр: 3d10+2; нет).

Плюющийся цветок

Не совсем Мухоловка, но эта разновидность растений несомненно опасна. Растёт практически везде и может быть найдено в зарослях других растений, в тени которых прячется и устраивает засады своим жертвам. Достигает 2 метров в высоту и увенчано «цветком» наподобие мухоловки – растения, из которого оно, похоже, и мутировало. При обнаружении движения либо тепла оно «выстреливает» из своего «цветка» острый шип. Если чувствует, что существо, по которому был произведён выстрел, больше не двигается, растение приступит к процессу «поедания» неудачливого создания своим цветком. Как бы комично это не звучало, но если наткнуться на 5-6 цветков, будет не до смеха. Они обычно растут рядом, таким образом, минимум одному из них гарантирована пища. Плюющийся цветок атакует всё, что является тёплокровным и движется. Стоит отметить, что они не могут двигаться, так как в прямом смысле слова произрастают из земли. Их шипы наносят 1d6 повреждений и ограничены эффективной дальностью в 8 метров.

Плюющийся цветок

ОЖ:	50		
ПД:	8		
ОД:	8		
ОО:	100		
КШ:	2%		
КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	0		0
Лазерное	0		0
Огненное	0		0
Плазменное	0		0
Взрывчатое	0		0
СЯ:	100%		
СР:	95%		
СГ:	100/100		

Атаки: Шип (75%; 4 ОД; Пвр: 1d6; нет).

Гекконы

Мутация небольших довоенных ящериц, Гекконы – крупные пустынные рептилии, ходящие на задних лапах и атакующие передними, на которых, специально для раздиранья чего бы то ни было, растут острые когти. Очень ценятся за свои прочные шкуры, а в некоторых районах являются объектом промысла, несмотря на то, что их стая может с лёгкостью расправиться с одним или даже двумя опытными охотниками. Рост Гекконов составляет 150 см, а у наиболее крупных и опасных Золотых Гекконов до 180 см. Передвигаются стаями от 4 до 20 животных.

Геккон

ОЖ:	25		
ПД:	7		
ОД:	7		
ОО:	100		
КШ:	2%		
КБ:	5	СУ	СП
Нормальное	1		10%

Лазерное 0 0
Огненное 0 0
Плазменное 0 0
Взрывчатое 0 0
СЯ: 80%
СР: 75%
СГ: 0/10

Нормальное 2 20%
Лазерное 0 20%
Огненное 5 10%
Плазменное 0 10%
Взрывчатое 2 20%
СЯ: 70%
СР: 60%
СГ: 0/30

Атаки: Когти (85%; 3 ОД; Пвр: 1d12; нет),
Укус (80%; 4 ОД; Пвр: 1d20; нет).

Атаки: Толчок (70%; 3 ОД; Пвр: 1d8+2; нет),
Челюсти (75%; 4 ОД; Пвр: 1d12; нет).

Огненный Геккон

ОЖ: 40
ПД: 9
ОД: 9
ОО: 400
КШ: 4%
КБ: 10 СУ СП
Нормальное 3 30%
Лазерное 0 0
Огненное 5 80%
Плазменное 0 0
Взрывчатое 2 15%
СЯ: 50%
СР: 20%
СГ: 0/30

Атаки: Когти (75%; 3 ОД; Пвр: 1d8; нет),
Укус (80%; 4 ОД; Пвр: 2d6; нет).

Золотой Геккон

ОЖ: 45
ПД: 9
ОД: 9
ОО: 200
КШ: 5%
КБ: 10 СУ СП
Нормальное 4 30%
Лазерное 0 0
Огненное 4 30%
Плазменное 0 0
Взрывчатое 2 10%
СЯ: 90%
СР: 90%
СГ: 0/50

Атаки: Когти (85%; 3 ОД; Пвр: 1d12; нет),
Укус (80%; 4 ОД; Пвр: 1d20; нет).

Комодские Ящеры

Гигантские ящеры, ползающие на четырех лапах, распространены в восточной части Великих Пустынь. Они вырастают до средних размеров - от 150 до 200 сантиметров. И как они сюда перебрались с островов Комодо?

Комодские драконы

ОЖ: 30
ПД: 12
ОД: 12
ОО: 300
КШ: 3%
КБ: 10 СУ СП

Часть VI: Оружие, боеприпасы, броня и снаряжение, включая химикаты и технику

Средняя цена каждого предмета приведена перед его характеристикой. Весь список разбит в соответствии с Умениями, необходимыми для использования данного оружия. Заметьте, что повреждение, наносимое огнестрельным оружием, основывается на типе используемых боеприпасов, а само оружие может добавить бонус к нему.

Оружие

Сокращения:

Пвр = наносимое Повреждение в Очках Повреждений (помните, что для огнестрельного оружия Повреждение определяется типом боеприпасов плюс бонус от самого вида оружия)
Н = Неприцельный удар/выстрел, навскидку
П = Прицельный удар/выстрел
О = стрельба Очередью, автоматический огонь (см. выше раздел "Стрельба очередью" в главе "Сражение. Шаг Второй: Действия. Атака")
Длн = Дальность в метрах. В обычном сражении 1 гекс = 1 метр. Отдельно в скобках указывается дальность для оружия, установленного на треногу.
В = Вес
РУ = Рукопашный Урон

Оружие для рукопашного боя

Это Умение включает старый добрый мордобой голыми руками и другими соответствующими средствами нападения.

Руки и ноги (Fists and Feet)

Стоимость: н/д

До тех пор, пока ваш персонаж не лишится хотя бы одной из конечностей, он может в любое время использовать это простейшее средство нападения.
Мин СЛ: 1 В: н/д Пвр: 1d4 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Кастет (Brass Knuckles)

Стоимость: 40

Приспособление, которое надевается на пальцы рук бойца, что для оппонента делает удары гораздо болезненнее. Кастет равномерно распределяет силу удара по руке бойца, позволяя таким образом избежать перелома пальцев.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d10 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Когти тигра (Tiger Claw)

Стоимость: 75

Своеобразная перчатка, которая крепится на части пальцев и запястье так, чтобы острые «когти» располагались внутри ладони. Когти тигра – это обычное оружие, чаще применяемое в ритуальных боях племени, нежели в серьезных стычках.



Обычно убийцы предпочитают покрывать «когти» ядом, чтобы сделать это оружие более смертоносным.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d2 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Оглушители (Sapper)

Стоимость: 80

Обычная перчатка с прикрепленным к ней дополнительным грузом, позволяющим наносить более мощные удары. Основная цель использования данного оружия заключается в том, чтобы неожиданным ударом в голову оставить противника без сознания. При попадании в голову этой перчаткой вашим персонажем есть 75% шанс ввести оппонента в бессознательном состоянии на 1d10 Раундов.



Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: 1d6 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Резаки (Shredders)

Стоимость: 90

Резаки – это перчатки с прикрепленными к ним маленькими острыми зубцами, позволяющими бойцу оцарапать своего противника. На первый взгляд не очень-то и полезное оружие, но покрытое ядом оно становится весьма опасным для врага.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: (1d4+2) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Раздиратели (Lacerators)

Стоимость: 100

Эти невзрачные маленькие перчатки представляют собой одно из лучших новшеств, привнесенных в мир после Войны рейдерами и дикарями. Раздиратели – перчатки, покрытые острыми лезвиями, – за один взмах руки способны покусать плоть врага на мелкие кусочки.

Мин СЛ: 1 В: 2 фнт Пвр: (1d8+2) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Рукавица-булава (Mace Glove)

Стоимость: 150

Рукавица-булава представляет собой большой тяжелый железный шар с шипами, скрепленный с рукавицей, и позволяет обладателю этого оружия наносить удары ничему не подозревающим тварям или рейдерам с большей эффективностью. Конечно же, рукавицу-булаву трудно назвать изящным оружием, но уж с его эффективностью никак не поспоришь.



Мин СЛ: 1 В: 4 фнт Пвр: (1d6+4) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Шипованный кастет (Spiked Knuckles)

Стоимость: 250

Являясь улучшенной версией обычного кастета, Шипованный кастет наносит гораздо больше повреждений, разрывая плоть противника. Как и обычный, этот кастет также распределяет силу удара по руке бойца, позволяя избежать перелома пальцев.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: (1d10+4) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Боксёрские перчатки (Boxing Gloves)

Стоимость: 250

В Пустоши до сих пор встречаются последователи этой «приятной науки». Если у вашего персонажа есть желание стать ещё одним Бальбоа, то без этого атрибута ему не обойтись. Боксёрские перчатки – это перчатки с мягкими накладками на кулаках для того, чтобы боец не повредил руку при ударе, а его противник не получил травму.

Мин СЛ: 1 В: 5 фнт Пвр: 1d4 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Утяжеленные боксёрские перчатки (Plated Boxing Gloves)

Стоимость: 300

Там, где есть честные боксёры, там есть и жулики. Кто-то положил металлические пластины в перчатки и «случайно» забыл про это.



Мин СЛ: 1 В: 10 фнт Пвр: (1d4+5) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Кулак-кинжал (Punch Dagger)

Стоимость: 300

Уж точно кулак-кинжал – не слабое оружие. Эта перчатка, к которой добавлено лезвие боевого ножа, сочетает в себе силу удара и проникающе-режущий эффект зазубренного лезвия. Но не обольщайтесь – как только это заметят, вас тут же выгонят с боксёрского ринга.



Мин СЛ: 1 В: 4 фнт Пвр: (1d10+2) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Кулак-пистолет (Punch Gun)

Стоимость: 600

Это необычное оружие представляет собой перчатку, в большом пальце которой размещено устройство, позволяющее при ударе также сделать один



выстрел патроном 12 калибра. Повреждение от выстрела дополнит эффекты обычного рукопашного удара. Тем не менее, это оружие довольно неудобное, потому что его надо перезаряжать после каждого использования. Однако, умелый боец сможет неприятно удивить оппонента неожиданной ударной атакой. Заряжается 1 патроном 12 калибра. Учтите, что отсутствие ствола позволяет произвести эффективный выстрел только с очень близкой дистанции.

Мин СЛ: 2 В: 7 фнт Пвр: (1d4+Патрон) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Ударная перчатка (Impact Glove)

Стоимость: 900

Изобретение Братства Стали. Ударная перчатка использует уникальный поршневой механизм, подобный тому, который используется в Энергокулаке. Отличие заключается в том, что Ударная перчатка питается от энергобатареек, меньших по размерам и не требующих перезарядки, что, соответственно, делает эту разработку менее мощной. Однако, использование данного оружия остается весьма неплохим способом улучшить характеристики вашего персонажа в схватке с врагом один на один.

Мин СЛ: 1 В: 9 фнт Пвр: (1d10+8) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Адамантиновые когти (Adamantine Claws)

Стоимость: 1000

Адамантиновые когти получили свое название отнюдь не из-за того, что они сделаны из таинственного сплава, а лишь из-за их схожести с когтями персонажа комиксов 20-го века. Характерной чертой этих перчаток являются длинные лезвия, предназначенные специально для того, чтобы разрезать и потрошить даже самые крепкие существа. Боец может контролировать положение лезвий с помощью переключателя внутри перчатки.



Мин СЛ: 1 В: 2 фнт Пвр: (3d6+3) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Энергокулак (Power Fist)

Стоимость: 1800

Многие считают Энергокулак идеальным оружием для рукопашного боя. Это оружие представляет собой металлическую перчатку, оборудованную электроприводом, увеличивающим силу удара. Он содержит 25 зарядов, а для подзарядки использует Малые энергобатарейки. Перчатка «чувствует», когда хозяин наносит удар, и автоматически увеличивает его силу. Энергия тратится даже в том случае, если обладатель Энергокулака не попал в цель.



Мин СЛ: 1 В: 10 фнт Пвр: (2d8+10) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Мега энергокулак (Mega Power Fist)

Стоимость: 2200

Более мощная версия Энергокулака. У него улучшен электропривод, повышающий силу удара. Содержит 25 энергозарядов от Малой энергобатарейки. Энергия тратится даже в том случае, если боец не попал Мера энергокулаком в цель.

Мин СЛ: 1 В: 10 фнт Пвр: (3d10+20) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Холодное оружие

Это оружие держат в руке, стараясь ударить им по цели.

Камень (Rock)

Стоимость: н/д

Ваше основное оружие, куски большой скалы. Экономьте их – камней осталось всего около нескольких триллионов. Также см. раздел [«Метательное оружие»](#).



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d4 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3
П: 4 О: н/д

Глушилка (Sap)

Стоимость: 1

Простое оружие, предназначенное для «вырубания» противника. Представляет собой камень или песок, замотанный в старую одежду, например, носок. Глушилки практически не причиняют вреда и эффективны только при попадании в голову (считается как Прицельный удар по глазам). При удачном попадании цель теряет сознание на 1d10 Раундов.

Мин СЛ: 5 В: 1 фнт Пвр: Нет Длн: 1 ОД Н: н/д П: 5 О: н/д

Заточка (Shiv)

Стоимость: 2

Заточка - самодельный нож, напоминающий нож для колки льда. Её практически невозможно обнаружить, но она и не получает бонусов от РУ. Заточки изготавливаются из простейших материалов и зачастую являются орудиями убийства – заточку можно вогнать в ухо ничего не подозревающей жертвы, отчего та практически мгновенно умирает.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d4 Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4
О: н/д

Битая бутылка (Broken Bottle)

Стоимость: 2

Это оружие для драки в баре, когда вы подцепили девчонку, вдруг заходит её приятель-рейдер, а предусмотрительный бармен убрал подальше ваше оружие. Вопреки распространенному мнению, разбитая о стойку бара бутылка не превратится в удобное оружие, а наоборот - она скорее продырявит вам руку. Подберите-ка лучше одну из них с пола.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d6 + РУ Длн: 1 ОД Н:
3 П: 4 О: н/д

Заострённый шест (Sharpened Pole)

Стоимость: 5

Обычная заострённая на конце деревянная палка длиной около 2 метров. Также см. раздел [«Метательное оружие»](#).

Мин СЛ: 3 В: 3 фнт Пвр: (1d4+1) + РУ Длн: 2 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д



Тяпка (Plunger)

Стоимость: 10

Ударное, крушащее и проламывающее - возьмите с собой это надёжное оружие.

Мин СЛ: 4 В: 2 фнт Пвр: 1d4 + РУ Длн: 2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Металлическая труба (Metal Pipe)

Стоимость: 10

Кусок старой водопроводной трубы, используемый для проламывания голов врагов. По выражению полковника У. Блюдоного: «Металлический палка есть тяжёлый и неудобный инструмент, но как всякий дубина - очень полезный».

Мин СЛ: 5 В: 10 фнт Пвр: 1d10 + РУ Длн: 1 ОД Н: 5 П: 5 О: н/д



Деревянная дубина (Wooden Club)

Стоимость: 10

Люди использовали это оружие, чтобы забивать добычу и лупасить друг друга, с тех пор как спустились с деревьев. Это не что иное, как толстая палка с деревянными шипами, или ржавыми гвоздями, чтобы при ударе причинить противнику еще больше боли. Практически любой деревянный предмет соответствующей формы может использоваться как дубина.

Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: 1d12 + РУ Длн: 2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Резиновая дубинка (Club)

Стоимость: 30

Полицейская дубинка, используемая для перевоспитания преступников. Это оружие около 70 см в длину. Представляет собой обитый резиной металлический стержень с перпендикулярно прикрепленной к нему рукояткой, уменьшающей вибрацию от удара. Она довольно проста в изготовлении.

Мин СЛ: 3 В: 3 фнт Пвр: 1d10 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д



Лопата (Shovel)

Стоимость: 30

«Да я ж тебя урою!» Также см. главу [«Снаряжение»](#).

Мин СЛ: 5 В: 15 фнт Пвр: 1d12 + РУ Длн: 2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Нож (Knife)

Стоимость: 40

Обычный нож для резки предметов.

Или животных. Или людей. Также

см. раздел [«Метательное оружие»](#).

Ножи обычно бывают около 15-25

см в длину. Самые лучшие сделаны из металлических сплавов, самые примитивные - из острых кусочков кремня.

Мин СЛ: 2 В: 1 фнт Пвр: 1d10 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д



Клещи (Claw Hammer)

Стоимость: 40

Причинить кому-нибудь нестерпимую боль - еще один вариант использования данного инструмента. Также полезен и в бытовых целях.

Мин СЛ: 5 В: 3 фнт Пвр: (1d8+2) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Топор (Axe)

Стоимость: 45

Небольшой топор. Особенно полезен, когда необходимо выломать пару дверей. Это оружие также достаточно просто изготовить из куска дерева и острого металла или камня. Длина обычно укладывается в пределы 30-90 см.

Мин СЛ: 3 В: 2 фнт Пвр: 1d8 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Выкидной нож (Switchblade)

Стоимость: 50

Лезвие этого небольшого ножа удерживается пружиной. Если нажать на кнопку, то в тот же момент из рукоятки с характерным («шшшк!») звуком выскользнет лезвие.

Изготовление такого оружия требует некоторых познаний как в металлообработке, так и в механике. Этими ножами пользуется большинство уличных банд крупных городов.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d6 + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д



Разводной ключ (Wrench)

Стоимость: 65

Пожалуй, эта штука гораздо полезнее при ремонте чего-нибудь, если, конечно, вас не зовут полковник У. Блюдочный и вы не стоите посреди солдатской столовой. Разводные ключи сделаны из цельного металла, и их часто используют как дубинки. Наиболее эффективные в бою ключи должны быть от 40 до 80 см длиной. Также см. главу [«Снаряжение»](#).

Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: (1d6+2) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Монтировка (Crowbar)

Стоимость: 65

Весьма внушительный кусок металла, предназначенный специально для работ с тяжелыми, прочными объектами... или проламывания голов.



Монтировка загнута на конце, чтобы её можно было использовать как рычаг. Обычно около 35 см в длину.

Мин СЛ: 5 В: 5 фнт Пвр: (1d12+3) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Копьё (Spear)

Стоимость: 80

Деревянный шест с острым железным наконечником и длиной 2 метра. Также см. раздел [«Метательное оружие»](#).



Копья очень просты в изготовлении - к двухметровой палке достаточно привязать на один из концов острый кусок металла или камня.

Мин СЛ: 4 В: 4 фнт Пвр: (1d12+3) + РУ Длн: 2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Мачете (Machete)

Стоимость: 100

Прочисти свой путь сквозь все виды флоры и фауны с помощью этого удобного садового инструмента! Прекрасный выбор для бесстрашных исследователей джунглей... или новичков, желающих навсегда расквитаться с назойливыми сорняками на заднем дворе.



Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: (1d10+7) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Тесак (Butcher's Cleaver)

Стоимость: 110

Этот кухонный прибор специально спроектирован так, чтобы облегчить процесс разрубания мяса живых или мертвых существ. Его лезвие из нержавеющей стали остаётся острым надолго и режет лучше, чем обычный нож.



Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: (1d8+10) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Кувалда (Sledgehammer)

Стоимость: 120

Деревянный черенок с прикреплённым к нему тяжёлым железным брусом, веса которого вполне достаточно, чтобы сломать несколько костей и повредить жизненно важные органы.



Чтобы воспользоваться обычно 70-ти сантиметровой Кувалдой, необходимо взяться за неё обеими руками.

Мин СЛ: 6 В: 12 фнт Пвр: 3d4 + РУ Длн: 2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Скальпель (Scalpel)

Стоимость: 140

Стандартный инструмент практикующего хирурга. Маленький, прочный и невероятно острый. Хотя и далеко не лучшее оружие для использования в ближнем бою. Также см. главу [«Снаряжение»](#).



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: (1d8+3) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Боевой нож (Combat Knife)

Стоимость: 165

Нож, армейского образца, предназначен для боя с применением холодного оружия.



Зазубренное лезвие скорее рвёт, чем режет, что делает ранения гораздо серьезнее. Также см. раздел [«Метательное оружие»](#). Боевые ножи изготавливали из карбоновых сплавов, что увеличивало их прочность, долговечность и уменьшало вес. Обычно они около 15-25 см в длину.

Мин СЛ: 2 В: 2 фнт Пвр: (1d12+3) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Меч Вакизаши (Wakizashi Blade)

Стоимость: 200

Ни одна футуристическая РПГ не может обойтись без Якудза (японская мафия), и Fallout не исключение. Единственный способ для не якудза завладеть таким мечом – взять его с тела убитого якудза. Вакизаши очень похож на уменьшенную катану. Так как эти мечи чрезвычайно тяжело изготавливать, то, скорее всего, сейчас этим уже никто не занимается, довольствуясь лишь случайными находками. Как бы то ни было, исключения есть всегда. Меч Вакизаши около 60 см в длину и слегка изогнут.



Мин СЛ: 2 В: 2 фнт Пвр: (1d12+4) + РУ Длн: 1 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Бита (Louisville Slugger)

Стоимость: 250

Эта американская из прочного дерева бейсбольная бита отобьёт подальше от вас всё, что угодно. Настоящая классика.



Мин СЛ: 4 В: 4 фнт Пвр: (1d10+2) + РУ Длн: 2 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Погоняло для рогатого скота (Cattle Prod)

Стоимость: 600

Специально разработано так, чтобы мощности хватило привести корову в бессознательное состояние – представьте себе, что это оружие может сделать с человеком. Внешне Погоняло похоже на большую вилку с двумя зубцами, между которыми, при нажатии кнопки на рукояти, возникают электрические разряды. Любое живое существо, которого ударили Погонялом, с вероятностью в 50% упадет без сознания. Энергия тратится даже в том случае, если удар не попал в цель. Заряжается 25 зарядами Малой энергобатарейки.



Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: (2d6+10) + РУ Длн: 1 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Микро кувалда (Micro Sledgehammer)

Стоимость: 900

Разработка Братства Стали.

Мечта любого ребенка, когда-либо желавшего взять



деревянный молоточек для крокета и... использовать его совсем не по назначению. Первоначально Микро кувалда разрабатывалась для применения при строительстве сооружений, и основывается на поршневой технологии, что позволяет этой маленькой кувалде ударять с большим эффектом.

Мин СЛ: 5 В: 3 фнт Пвр: (1d20+12) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Потрошитель (Ripper)

Стоимость: 1000

Что-то вроде небольшой бензопилы, размером с нож, но только без шумного мотора. До Войны Потрошителями пользовались уличные банды и воры, в ходу он и сейчас. Энергия тратится даже в том случае, если владелец Потрошителя не попал в цель. Заряжается 25 зарядами Малой энергобатарейки.



Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: (1d10+15) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Супер погоняло для рогатого скота (Super Cattle Prod)

Стоимость: 1800

Усовершенствованная версия Погоняла для рогатого скота. Любое живое существо, получившее удар, с вероятностью в 75% упадёт без сознания. Супер погоняло для рогатого скота занимает обе руки. Энергия тратится даже в том случае, если владелец не попал в цель. Заряжается 25 зарядами Малой энергобатарейки.



Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: (2d8+20) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Удавка (Deco-Filament)

Стоимость: 2000

Удавка – любимое оружие убийц и якудза. Она представляет собой острую, необычайно тонкую и крепкую проволоку с рукоятками на концах. Накинута вокруг головы или другой конечности жертвы, она, практически, может отделить её от тела.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: (4d10) + РУ Длн: 2
ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Бензопила (Chainsaw)

Стоимость: 3000

Реликвия, оставшаяся с довоенного периода, пожалуй, идеальное оружие ближнего боя. Конечно, хотя она и работает на бензине, будьте уверены – в пустыне ещё вполне реально найти пару канистр с этой жидкостью. Для пущего удобства, персонаж может привязать бензопилу к руке.

Мин СЛ: 4 В: 10 фнт Пвр: (3d10+20) + РУ Длн: 1
ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

Протонный топор (Proton Ax)

Стоимость: 3500

Протонный топор – это совсем небольшой по размерам, но, благодаря урановому покрытию, пробивающий практически всё на свете, обоюдоострый топор, похожий на тот, что был у толкиеновского Гимли. Протонные топоры делают только Стражами, а потому очень редки. Длиной они около 150 см, лезвие длиной 50 см и почти 80 см шириной.

Мин СЛ: 5 В: 15 фнт Пвр: (3d10+10) + РУ Длн: 1
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Супер кувалда (Super Sledgehammer)

Стоимость: 3750

Супер кувалда производится исключительно Братством Стали с использованием лучших технологий. На первый взгляд Супер кувалда ничем не отличается от обычной Кувалды, за исключением маленького



механизированного узла в основании крепёжной части, который накапливает кинетическую энергию и использует её для увеличения силы удара. Двуручное оружие.

Мин СЛ: 5 В: 12 фнт Пвр: (3d10+15) + РУ Длн: 2
ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Лёгкое стрелковое оружие

Простейшее стрелковое оружие

Одним из старейших «огнестрельных» оружий является лук. Следы этого оружия были обнаружены при раскопках самых первых поселений. Неандертальцы использовали луки еще 30.000 лет назад. Этот тип оружия стал быстро получать популярность благодаря простоте изготовления и большей эффективности по сравнению с ножом или заострённой палкой. Использование всех луков занимает обе руки.

Среди диких племён пользуются популярностью и другие виды метательного оружия благодаря всё тому же преимуществу в простоте изготовления и долговечности.

Праща (Sling)

Стоимость: 20

Появившись чуть позже лука, праща также является одним из древнейших видов оружия. Состоящая из кожаного мешочка прикреплённого к достаточно длинным бечёвкам, праща предназначена для метания камней дальше и точнее, чем это можно сделать рукой. Атакующий раскручивает прашу, наращивая скорость камня, а затем останавливает руку, отпуская камень. Обратите внимание, что прашу держат одной рукой. Заряжается одним камнем.

Мин СЛ: 5 В: 2 фнт Пвр: 1d10 Длн: 10
ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Духовая трубка (Blowgun)

Стоимость: 30

Духовая трубка – полая трубка, из которой под действием силы человеческих легких вылетает маленький оперённый дротик. Данный вид оружия может быть выполнен из старой металлической трубки, тростника или соломинки для питья. Поскольку сами по себе дротики не способны нанести какие-либо серьёзные ранения, их обычно обрабатывают ядом. А благодаря ничтожности возникающего шума при выстреле, Духовые трубки являются любимым оружием наёмных убийц. Духовая трубка заряжается одним дротиком.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: +0 Длн: 20 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Деревянный лук (Wooden Bow)

Стоимость: 50

Вырезанные из дерева, изогнутые в форме буквы «С», с натянутой между концами тонкой бечевой или сухожилием животного для придания упругости, Луки являются одними из простейших стрелковых оружий для изготовления. Они бывают громоздки и тяжеловесны и могут повредить неопытного стрелка. Заряжается одной стрелой.

Мин СЛ: 5 В: 2 фнт Пвр: +3 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Деревянный арбалет (Wooden Crossbow)

Стоимость: 300

Начиная с позднего Средневековья и вплоть до начала Первой Мировой войны, Арбалеты состояли на вооружении всех армий мира. После, Арбалеты стали популярным охотничьим оружием. Арбалет представляет собой лук, укрепленный поперёк деревянного бруска, а иногда даже ружейной ложи. Он имеет колесо, регулирующее натяжение тетивы, и спусковой механизм, отпускающий натянутую тетиву, под действием чего болт (арбалетная стрела) устремляется к цели на большой скорости. В связи с тем, что сила натяжения тетивы больше не зависит от силы стрелка, выстрел из Арбалета получается дальше и точнее, чем выстрел из Лука. Заряжается одним болтом.

Мин СЛ: 4 В: 10 фнт Пвр: +4 Длн: 50 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Составной охотничий лук (Composite Hunting Bow)

Стоимость: 600

Эту довоенную реликвию до сих пор можно встретить в некоторых частях Пустоши. Дополнительная система колёс настройки и более длинная тетива, крепящиеся на основании из карбонового сплава, делают выстрел точнее, а радиус обстрела – дальше. Заряжается одной стрелой.

Мин СЛ: 5 В: 8 фнт Пвр: +5 Длн: 60 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Составной охотничий арбалет (Composite Hunting Crossbow)

Стоимость: 900

Эти арбалеты были редкостью до Войны, остаются редкостью и сейчас. Основаны на том же принципе, что и Составные луки. Заряжается одним болтом.

Мин СЛ: 4 В: 12 фнт Пвр: +6 Длн: 70 П: 5 О: н/д

ОД Н: 4

Пистолеты

Самый небольшой по размерам вид Легкого Оружия. Практически все пистолеты можно удержать в одной руке. Этот вид оружия не наносит большого урона.

«Кольт 6520», 10мм (Colt 6520 10mm Pistol)

Стоимость: 250

Самовзводный пистолет, что означает, что каждое нажатие на спусковой крючок предварительно взводит оружие, и лишь после этого производится выстрел. И так до полного опустошения магазина. Один из самых простых и дешёвых полуавтоматических пистолетов. Только одиночный огонь. В обойме 12 патронов калибра 10мм.



Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +6 Длн: 19 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Самодельный пистолет (Zip Gun)

Стоимость: 275

Самодельный пистолет – это однозарядное, собранное в домашних условиях устройство. Применение запчастей от разного оружия обуславливает их ненадёжность, а в качестве боеприпасов для них могут использоваться патроны практически любого доступного для лёгкого оружия калибра. У них очень маленькая дальность стрельбы, они часто ломаются и дают осечки. Заряжается только одним патроном .22, 9мм, 10мм или .45 калибра, в зависимости от ствола, применённого в данном пистолете.



Мин СЛ: 3 В: 5 фнт Пвр: +4 Длн: 15 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Лёгкий пистолет .22 (.22 Pistol)

Стоимость: 300

Созданный в 20 веке как недорогое решение для желающих обзавестись оружием для личной самообороны, этот крошечный пистолет не имеет той убойной силы, которая свойственна пистолетам больших калибров, и используется в основном больше для того, чтобы напугать, нежели нанести серьёзные ранения. Только одиночный огонь. В обойме 10 патронов .22 калибра.

Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +4 Длн: 12 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Короткоствольный револьвер, .38 (.38 Special Snubnose Revolver)

Стоимость: 375

До появления более продвинутого автоматического оружия этот револьвер долгое время был любимым оружием полицейских. Появившись в начале 20 века и несколько раз поменяв свою форму в зависимости от компании-производителя, он, тем не

менее, является одним из самых универсальных образцов лёгкого оружия в мире. Короткое дуло не позволяет совершать прицельные выстрелы на большие расстояния. Только одиночный огонь. В барабан помещается 6 патронов .38 калибра.

Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +7 Длн: 10 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

«Берета ВР913 (М9-ФС)», 9мм (VP91Z (M9-FS) 9mm Beretta Pistol)

Стоимость: 400

Хороший полуавтоматический пистолет, который прекрасно подходит для охоты на мелкую дичь. М92 был основным пистолетом, поставленным на вооружение в армии, и являлся одним из двух видов пистолетов, выпущенных специально для Пустынных Рейнджеров. Только одиночный огонь. В обойме 15 патронов калибра 9мм.



Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +6 Длн: 17 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

«Колт М1911А1», .45 (Colt .45 M1911A1 Pistol)

Стоимость: 425

В довоенный период данный пистолет нередко являлся неотъемлемой частью боевого снаряжения солдата. М1911А1 достаточно распространён и, в то же время, имеет большую убийную силу. Эта модель, как и предыдущая, принята на вооружение Пустынными Рейнджерами. Только одиночный огонь. В обойме 7 патронов .45 калибра.



Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +7 Длн: 17 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Револьвер «Магнум», .357 (.357 Magnum Revolver)

Стоимость: 450

Несмотря на меньшую мощность по сравнению со своим «большим братом», этот револьвер имеет более длинный ствол, что даёт ему преимущество в точности на больших расстояниях. Эта модель является одной из старейших для револьверов. Смит и Вессон выпустили первые «Магнумы» .357 в 1800х годах, хотя слово «Магнум» (лат. - «большой») уже 10 лет до этого, как было на слуху. Только одиночный огонь. В барабан помещается 6 патронов калибра .357 «Магнум». Мин СЛ: 5 В: 6 фнт Пвр: +8 Длн: 19 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Револьвер «Магнум», .44 (.44 Magnum Revolver)

Стоимость: 600

Держа в руке этот револьвер, принадлежащих к числу наиболее мощных моделей лёгкого вооружения в мире, задайтесь вопросом: «Ну не счастливчик ли вы?» — «Да я крут!». Только одиночный огонь. В барабан помещается 6 патронов калибра .44 «Магнум».



Мин СЛ: 5 В: 6 фнт Пвр: +11 Длн: 6 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

«Браунинг ХП» (Browning HP Pistol)

Стоимость: 700

Этот бельгийский пистолет повышенной мощности стал популярен в Северной Америке в начале 21 века. Только одиночный огонь. В обойме 12 патронов калибра 9мм.



Мин СЛ: 3 В: 6 фнт Пвр: +6 Длн: 22 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

«Пустынный орёл», .44 (Desert Eagle 44)

Стоимость: 800

Этот пистолет израильского производства, изначально проектированный как спортивно-целевой, стал особенно популярен в конце 20 века, благодаря фильмам-боевикам того времени. К тому же ваш персонаж выглядит действительно круто, угрожая кому-нибудь этой штукой. Только одиночный огонь. В обойме 8 патронов калибра .44 «Магнум».



Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +10 Длн: 19 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

«Калико М-950», 9мм (Calico M-950)

Стоимость: 900

Несмотря на то, что этот пистолет не такой уж и мощный, его достаточно редкая - шнековая - система хранения боекомплекта даёт возможность вмещать внушительное число патронов. Только одиночный огонь. Массивная обойма может содержать до 50 патронов калибра 9мм.



Мин СЛ: 4 В: 6 фнт Пвр: +6 Длн: 22 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

«Зиг-Зауер Р220», 9мм (Sig-Sauer P220 9mm)

Стоимость: 1000

Данная модель была разработана в Швейцарии в конце 20 столетия. Она использует небольшие 9мм пули и наносит меньше вреда, чем обычное полуавтоматическое оружие. Плюсами этого пистолета являются небольшой вес и размер, что даёт чуть больше шансов успешно скрыть его от посторонних глаз. Только одиночный огонь. В обойме 9 патронов калибра 9мм.



Мин СЛ: 3 В: 4 фнт Пвр: +6 Длн: 24 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Револьвер «Кэжулл», .44 (Casull Revolver)

Стоимость: 1050

Являясь разновидностью «Магнум» .44, этот револьвер, переделан под стрельбу патронами калибра .45. До Войны эти револьверы были очень редки. Только одиночный огонь. Барабан содержит 6 патронов калибра .44 «Casull».



Мин СЛ: 4 В: 8 фнт Пвр: +13 Длн: 15 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

«Зиг-Зауер», 14мм (Sig-Sauer 14mm Pistol)

Стоимость: 1100

Этот автоматический пистолет стреляет большими 14мм пулями. Он



славится своим высоким качеством, хотя для него и тяжело найти боеприпасы. Только одиночный огонь. В обойме 6 патронов калибра 14мм.
Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +12 Длн: 18 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

«Маузер», 9мм (9mm Mauser)

Стоимость: 1500

«Маузер», несмотря на свой возраст, по-прежнему полезен. Он является любимым пистолетом криминальных авторитетов. Вместо традиционных 9мм пуль эта модель использует не менее зловредные 9мм Маузер. Только одиночный огонь. В обойме 8 патронов 9мм Маузер.
Мин СЛ: 3 В: 5 фнт Пвр: +4 Длн: 17 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Игломет (Needler Pistol)

Стоимость: 2200

Один из интереснейших образцов довоенного периода. Игломет стреляет маленькими иглами для подкожных инъекций, которые впрыскивают в тело жертвы сыворотку, вызывающую в области попадания болезненную реакцию кожи. Иглы, впрочем, можно зарядить и любым другим химикатом или сывороткой. Только одиночный огонь. Заряжается кассетой с 8 иглами для Игломета.
Мин СЛ: 3 В: 5 фнт Пвр: +0 Длн: 24 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



«Вальтер ППК», 7.65мм (Walther PPK)

Стоимость: 3000

Настоящее шпионское оружие. Данная модель оружия первоначально предназначалась для полицейских, работающих под прикрытием. С тех пор этот пистолет стал любимым оружием шпионов. Особенно эффективно его применение в комплекте с глушителем. Только одиночный огонь. В обойме 8 патронов калибра 7.65мм.
Мин СЛ: 2 В: 4 фнт Пвр: +8 Длн: 20 ОД Н: 3 П: 4 О: н/д

Пистолет-огнемёт (Flamer Pistol)

Стоимость: 3000

Создание «Фламбе 450» было оригинальным, но неудачным проектом. Пытаясь собрать небольшой переносной огнемёт, дизайнер не учел такого немаловажного фактора, как необходимость достаточно большого количества топлива, которое просто не смогло уместиться в этой маленькой модели. Только одиночный огонь. В зарядном баллоне содержится топлива максимум на 3 пуска. Из этого пистолета невозможно вести прицельный огонь.
Мин СЛ: 4 В: 8 фнт Пвр: Разное Длн: 7 ОД Н: 4 П: н/д О: н/д



Пистолет-автомат «Скорпио ВЗ61», 9мм (Scorpio VZ61 Machine Pistol)

Стоимость: 3400

Несмотря на свои недостатки по сравнению с полноразмерными автоматами, данная модель бесспорно очень популярна среди убийц и гангстеров, которые считают, что небольшая мощность, дальность стрельбы и размер магазина с лихвой компенсируются компактными размерами этого пистолета. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 32 патрона калибра 9мм.
Мин СЛ: 4 В: 6 фнт Пвр: +9 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



.223 (.223 Pistol)

Стоимость: 3500

Этот пистолет представляет собой модифицированное ружьё калибра .223. Он весьма уникален и сделан умело и с душой. Только одиночный огонь. В обойме 5 патронов калибра .223.
Мин СЛ: 5 В: 7 фнт Пвр: +20 Длн: 30 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Гранатомет М-78, 40мм (M-78 Grenade Launcher)

Стоимость: 5000

Данный пистолет - модификация сигнального пистолета - является, по сути, единственным лёгким оружием, стреляющим гранатами. Дальность стрельбы, конечно, не так уж и велика, но в руках киборга М-78 непременно разнесёт в щепки пару дверей. Только одиночный огонь. Заряжается одной 40мм гранатой.
Мин СЛ: 6 В: 8 фнт Пвр: Разное Длн: 12 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

Гаусс-пистолет ППК-12, 2мм (PPK-12 Gauss Pistol)

Стоимость: 5250

В первую очередь, это оружие немецкого производства ценится своей высокой дальностью стрельбы и убийной силой. Основой этой «малютки» является технология электромагнитного поля, позволяющая разогнать пулю до невероятной скорости, благодаря чему её пробивная мощность необыкновенно возрастает. Внешне ППК-12 напоминает обычный автоматический пистолет, за исключением необычных электромагнитных колец вокруг ствола. После выстрела в воздухе остаётся спиральный след из ионизированных частиц. Только одиночный огонь. В обойме до 12 патронов калибра 2мм ЕС.
Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +22 Длн: 30 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Дробовики

Дробовики используют боеприпасы 12 калибра и обычно стреляют крупной дробью вместо пуль, тем самым нанося серьёзные ранения. Они немного похожи на винтовки и, как правило, занимают обе руки. Как бы то ни было, дробовики могут стрелять как дробью, так и пулями. Дробь - это маленькие металлические шарики, помещённые в гильзу, которые при выстреле разлетаются в разные стороны, поэтому выстрел получается довольно

неточным; патроны дробовика – это те же пули от пистолета, но сделанные таким образом, чтобы поражать цели на более дальних дистанциях и наносить больше вреда. Хотя из дробовика можно стрелять и одной рукой, он считается двуручным оружием. Обратите внимание, что стрельба патронами с пулями увеличивает радиус обстрела на 5 гексов, а выстрел одновременно из двух стволов – сдвоенный выстрел – уменьшает на 3 гекса.

Дробовик «Винчестер», 12мм (Winchester 12-Gauge Shotgun)

Стоимость: 800

У двуствольного «Винчестера» – «Вдоводел» – короткий ствол и приклад из красного дерева. Поскольку до Войны данный вид оружия производился и продавался в большом количестве по всем Соединённым Штатам, он очень распространён. Огонь одиночный или сдвоенный. Заряжается 2 патронами 12-го калибра.

Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +12 Длн: 14 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Обрез «Винчестер» (Winchester Sawed-Off Shotgun)

Стоимость: 800

Это укороченная версия стандартного «Винчестера». Эта модель не предназначена для ведения из укрытия относительно прицельного огня, но с лёгкостью завалит любого, находящегося неподалёку от стрелка. Огонь одиночный или сдвоенный. Заряжается 2 патронами 12-го калибра. Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +14 Длн: 7 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Помповое ружьё (Pump-Action Shotgun)

Стоимость: 600

Один из самых распространённых до Войны видов дробовиков, этот стреляет только одиночными выстрелами. Помповое ружьё является полуавтоматическим оружием, где для подачи в дуло каждого следующего патрона используется расположенный вдоль нижней части ствола помповый механизм. Несмотря на большое количество модификаций этого вида дробовика, все они мало чем отличаются друг от друга. Только одиночный огонь. В патроннике помещается 5 патронов калибра 12мм.

Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +3 Длн: 14 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

«Берета 470 Серебряный ястреб» (Beretta 470 Silverhawk)

Стоимость: 1000

«Серебряный ястреб» – недорогой итальянский дробовик – был вторым после «Бенели» дробовиком, используемым до Войны силами правопорядка. Благодаря своей



надёжности, он был весьма распространён в Соединённых Штатах, да и сейчас его нетрудно встретить. Огонь одиночный или сдвоенный. Заряжается 2 патронами калибра 12мм.

Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: +12 Длн: 14 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Боевой дробовик «Неостэд» (Neostead Combat Shotgun)

Стоимость: 2700

Армейский автоматический дробовик 12мм калибра. Он был стандартным боевым дробовиком на вооружении армии США во время Войны. Его модифицированная версия широко используется Анклавом. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В патроннике помещается 12 патрона калибра 12мм.

Мин СЛ: 6 В: 10 фнт Пвр: +14 Длн: 22 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Боевой дробовик «Винчестер» (Winchester Combat Shotgun)

Стоимость: 2750

Одно из отличий данного дробовика – расположение магазина позади спускового крючка (так называемая «система «Булпап»»). Боевой дробовик – полностью металлическое оружие, специально разработанное таким образом, чтобы сохранить в себе убийную силу дробовика, но в то же время избавиться от необходимости перезарядки после каждых двух выстрелов. Также это оружие произведено по специальной технологии для использования в пустыне, повышающей его долговечность. Боевые дробовики использовались как армией, так и полицией. Благодаря своему помповому механизму, Боевые дробовики способны вести огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В патроннике помещается 12 патронов калибра 12мм.

Мин СЛ: 5 В: 11 фнт Пвр: +15 Длн: 22 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Х&К ШДББ (H&K saws)

Стоимость: 4750

ШДББ (сокращение от Штурмовой Дробовик Ближнего Боя) особенно полезен в ближнем бою. Расположение магазина

позади спускового крючка, делает оружие более коротким и удобным, одновременно оставляя дуло достаточно длинным для точности выстрела и хорошего ускорения пули. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В патроннике помещается 10 патронов калибра 12мм. Мин СЛ: 6 В: 6 фнт Пвр: +15 Длн: 30 ОД Н: 6 П: 6 О: 6



«Панкор Джекхаммер» (Pancor «Jackhammer»)

Стоимость: 5500

Несмотря на свое название, этот дробовик является вполне легко контролируемым оружием, даже во время автоматического огня. Как раз благодаря тому, что магазин расположен позади спускового крючка, «Панкор Джекхаммер» представляет собой хорошо сбалансированное и легко управляемое оружие. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В патроннике помещается 10 патронов калибра 12мм.

Мин СЛ: 5 В: 12 фнт Пвр: +19 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



«Узи», модель 27 (Uzi Mark 27 SMG)

Стоимость: 1200

Первоначально «Узи» разрабатывался для израильской армии, но вскоре после запуска в производство превратился в оружие, входящее в стандартный боекомплект члена практически любой террористической организации на планете. У «Узи» большой магазин на 40 патронов калибра 9мм. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +5 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Пистолеты-пулемёты

Пистолеты-пулемёты позволяют стрелять как одиночными выстрелами, так и очередями. Основной целью создания ПП было вложить в руки обычного пехотинца ту убийственную силу, которая была присуща первым пулемётам, таким, как, например, пулемёт Гатлинга. Впервые применённые в сражениях конца Первой Мировой Войны, вскоре ПП изменили сам облик военной промышленности 20-го века. К счастью, большинство ПП достаточно малы, чтобы их можно было удерживать одной рукой.

Х&К МП-9, 10мм (H&K MP-9 10mm SMG)

Стоимость: 1000

МП-9 – ПП средних размеров. Являясь удешевлённым вариантом МП-5, он стреляет чуть большими – 10мм – пулями и имеет несколько меньшую дальность стрельбы. Эта модель оружия может вести огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов калибра 10мм.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +6 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



МАК 17 (M-17) (MAC 17 SMG (M-17))

Стоимость: 1050

Усовершенствованная версия МАК-10 и популярная модель оружия если не в жизни, то в кино, МАК-17 представляет собой небольшой ПП и используется в основном террористическими организациями во время стремительных операций. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов калибра .45.

Мин СЛ: 4 В: 6 фнт Пвр: +7 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

Х&К МП-5 (H&K MP-5)

Стоимость: 1100

Имеет необычный дизайн для ПП: у МП-5 закрытый затвор, что позволяет заряжать в него на 1 патрон больше, чем вмещается в магазин. Более точен при одиночных выстрелах, при автоматической стрельбе часто перегревается. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов калибра 9мм.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +9 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



«Томпсон М1928» (Thompson M1928 SMG)

Стоимость: 1200

ПП Томпсона – «Томми Ганн» – выглядит зловеще. Стоит вашему персонажу взять это оружие в руки, у него непременно появится желание надеть шляпу и хрустнуть своими пальцами. Разработанный генералом Джоном Томпсоном после Первой Мировой Войны, этот ПП стал символом закона и, в равной степени, организованной преступности. Вместо обоймы ПП Томпсона использует необычные патроны .45 калибра, заряжающиеся в дисковый магазин, расположенный под стволом. Помните, что это оружие – двуручное. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В дисковом магазине 50 патронов .45 калибра.

Мин СЛ: 6 В: 12 фнт Пвр: +2 Длн: 32 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



«Узи», модель 34 (Uzi Mark 34 SMG)

Стоимость: 1300

«Узи», модель 34 (модификация 27-ой модели) в последнее десятилетие 21-го века был самым распространённым оружием среди наркокурьеров и пожилого населения США. Он дешёв, лёгок и крайне редко отказывает. 34-ая модель обладает большей огневой мощностью, чем его предшественник, однако у него меньше магазин, в который помещается только 25 патронов калибра 9мм. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +9 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

«Ругер АК556Ф» (Ruger AC556F)

Стоимость: 1400

«Ругер АК556Ф» – это ещё одна версия известного автомата «Мини 14». Используемый, главным образом, полицейскими силами, «АК556Ф» был популярен и среди частных лиц. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 20 патронов калибра 5.56мм.

Мин СЛ: 5 В: 8 фнт Пвр: +15 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



«Стен Ган» (Sten Gun)

Стоимость: 1500

Это оружие было создано в Великобритании во время



Второй Мировой Войны, как более дешёвая альтернатива ПП Томпсона. Благодаря надёжности своей конструкции и неприхотливости, этот ПП оставался популярен на протяжении всего 20-го века. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 30 патронов калибра 9мм.
Мин СЛ: 6 В: 15 фнт Пвр: +9 Длн: 24 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

«Шмайсер МП-38» (MP-38)

Стоимость: 1650

«Шмайсер МП-38» является более ранним вариантом стандартного МП-40, который во время Второй Мировой Войны стоял на вооружении фашистской армии. Многие из них находятся не в лучшем состоянии и часто заклинивают, и поэтому скорее подходят для домашней коллекции, чем для боя. МП-38 позволяет вести огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 30 патронов калибра 9мм.
Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +10 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



МЗА1 «Жирное оружие» (МЗА1 «Grease Gun» SMG)

Стоимость: 1750

«Жирное оружие» осталось не у дел сразу же, как только армия решила обновить свой арсенал. Будучи старой версией МАК-10, МЗА1 получил свое имя из-за большого количества масла и смазки, необходимых для поддержания этого оружия в рабочем состоянии. В постядерном мире их можно встретить довольно редко, поскольку, хоть они и лежали практически на каждом складе, но все эти арсеналы оказались в эпицентре или рядом с эпицентрами ядерных взрывов. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов .45 калибра.



Мин СЛ: 4 В: 10 фнт Пвр: +10 Длн: 20 ОД Н: 4 П: 5 О: 5

«Вальтер МПЛ» (Walther MPL)

Стоимость: 1800

До Войны этот надёжный ПП средних размеров пользовался особенной популярностью у представителей правоохранительных сил и охранных организаций. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов калибра 9мм.
Мин СЛ: 4 В: 8 фнт Пвр: +8 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Струёмёт (Super Soaker)

Стоимость: 1900

Этот ярко-раскрашенный пистолет стреляет струйками кислоты, вылетающими из резервуара под давлением. Только одиночный огонь. Резервуар рассчитан на 15 порций кислоты.

Мин СЛ: 2 В: 15 фнт Пвр: Разное Длн: 10 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



«Калико Либерти 100» (Calico Liberty 100)

Стоимость: 2000

Как прекрасный образец огнестрельного оружия «Калико Либерти 100» имеет вполне приемлемую дальность стрельбы и вмещает необычайно большое число патронов. ПП продолжает линейку известной марки «Калико». Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. Огромный магазин вмещает 100 патронов калибра 9мм.
Мин СЛ: 6 В: 22 фнт Пвр: +8 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



«Штейр УАА» (Steyr AUG)

Стоимость: 2300

Этот УАА (Универсальный Армейский Автомат) австрийского производства был широко распространён перед Войной. Система «Булпап», большая обойма и небольшой вес сделали его весьма популярным в армии, полиции, а также у криминальных организаций. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 40 патронов калибра 5.56мм.
Мин СЛ: 5 В: 7 фнт Пвр: +8 Длн: 28 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Х&К Р90с (H&K P90c)

Стоимость: 2500

Когда Война шла уже полным ходом, Р90с Хеклера и Коха ещё только начал появляться. Система «Булпап» и компактный дизайн придали ему простоту в обращении. Плюс ко всему, Р90с ценится за собранные в небольшом корпусе надёжность и мощность. Огонь одиночный либо очередями по 12 патронов. В магазине 24 патрона калибра 10мм.



Мин СЛ: 4 В: 9 фнт Пвр: +12 Длн: 30 ОД Н: 4 П: 5 О: 5

ФН Р90с (FN P90c)

Стоимость: 2800

"Фабрику Натюнале Р90с" был одним из лучших пистолетов-пулемётов перед Войной. Он был скопирован Хеклером и Кохом, которые на его основе создали более дешёвый Р90с. Это вылилось в долгое соперничество между ФН и Х&К, которое закончилось лишь с началом атомной бомбежки. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В магазине 50 патронов калибра 9 мм.



Мин СЛ: 4 В: 8 фнт Пвр: +15 Длн: 22 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

Винтовки

Винтовки – двуручный тип оружия, предназначенный для поражения целей на больших дистанциях. Длинный ствол прикреплён к металлическому или деревянному ложу, что

позволяет делать весьма точные выстрелы. Из винтовок обычно стреляют с плеча.

Пневматическое ружьё (вв Gun)

Стоимость: 150

Обычная пневматическая винтовка, стреляющая маленькими круглыми шарами, называемыми «пульками». Вряд ли он нанесёт противнику астрономические повреждения, но неплох для того, чтобы пугнуть соседского кота. Только одиночный огонь. В патроннике помещается 100 пульек.

Мин СЛ: 1 В: 15 фнт Пвр: +0 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Самопал (Pipe Rifle)

Стоимость: 200

Самодельное ружьё, сделанное из 10мм пистолета и длинного отрезка трубы. Простое оружие, распространённое среди дикарей, обладающих некими техническими знаниями. К сожалению, заряжается всего лишь одним патроном калибра 10мм.

Мин СЛ: 5 В: 11 фнт Пвр: +6 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Охотничья винтовка .22 калибра (.22 Caliber Hunting Rifle)

Стоимость: 300

Использовавшиеся до Войны для охоты на белок и кроликов винтовки .22 калибра являются теперь самым распространённым оружием по причине своей дешевизны и надёжности. Перед Войной каждый бойскаут использовал это оружие в летнем лагере. Заряжается одним патроном калибра .22.

Мин СЛ: 3 В: 8 фнт Пвр: +4 Длн: 30 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Карабин М17-А (M17-A Carbine)

Стоимость: 500

М17 является родственником не более популярного автомата М16, а, скорее, карабина М1. Более короткий ствол означает меньший радиус действия и меньший урон, однако придаёт большую компактность и скрытность. До Войны использовался для охраны домов. Только одиночный огонь. В магазине 10 патронов 7.62мм.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: +9 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Карабин Гаранда М1 (M1 Garand Rifle)

Стоимость: 800

Конечно, бывают винтовки и лучше, но М1 — наиболее доступный из существующих карабинов. Корни М1 с ручной перезарядкой уходят к «Винчестерам», использовавшимся в Гражданской Войне в США, а после Первой Мировой он широко использовался американскими пехотинцами. Позже он стал очень популярен среди гражданского населения по причине его низкой цены и приличной дистанции



стрельбы. Только одиночный огонь. В магазине 8 патронов калибра 30.06мм.

Мин СЛ: 4 В: 6 фнт Пвр: +12 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Охотничья винтовка Кольта (Colt Hunting Rifle)

Стоимость: 1000

«Меткий стрелок» Кольта - полуавтоматическая винтовка, выпускалась в нескольких вариантах под патроны разных калибров. Спроектирован для охоты на коров и симпатичных пушистых кроликов. Только одиночный огонь. В магазине 10 патронов калибра 7.62мм или .223.

Мин СЛ: 5 В: 11 фнт Пвр: +9 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



М19 (M19 Rifle)

Стоимость: 1100

М19 является усовершенствованной версией М17-А, лишённой скрытности и компактности в пользу дальности и точности. Только одиночный огонь. В магазине 10 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 5 В: 11 фнт Пвр: +8 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Гарпунное ружьё (Spear Gun)

Стоимость: 1400

До Войны это странное ружьё использовалось для подводной охоты и других развлечений. По причине того, что для приведения механизма в рабочее положение его нужно лишь натянуть, а специальные копы (гарпуны), выстреливаемые им, просты в изготовлении, это ружьё стало очень популярным в низкотехнологичных районах. В магазине 1 гарпун.

Мин СЛ: 4 В: 10 фнт Пвр: +0 Длн: 30 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Снайперская винтовка ДКС-501 (DKS-501 Sniper Rifle)

Стоимость: 2200

Отличное дальнбойное оружие, и, по совместительству, одна из первых цельнометаллических снайперских винтовок.

Изначально изготовленные под патрон калибра .308, впоследствии эти винтовки были переделаны под более распространённый .223. ДКС-501 комплектуется Оптическим прицелом (см. ниже главу [«Модернизация оружия»](#)). Только одиночный огонь. В магазине 6 патронов .223 калибра.

Мин СЛ: 5 В: 10 фнт Пвр: +14 Длн: 50 ОД Н: 6 П: 7 О: н/д



Снайперская винтовка СВД-4000 (svd-4000)

Стоимость: 2400

СВД-4000 является предтечей ПСЖ1, и считалась неплохим оружием. К сожалению, недостатки конструкции привели к тому, что огромное количество этих винтовок пришли в полную

негодность, и рабочие экземпляры могут быть найдены лишь у серьёзных коллекционеров. По причине тех же недостатков эти винтовки не были поставлены на вооружение ни в одной известной стране. СВД-4000 укомплектована Оптическим прицелом (см. ниже главу [«Модернизация оружия»](#)). Только одиночный огонь. В магазине 10 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 5 В: 15 фнт Пвр: +14 Длн: 75 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Снайперская винтовка ПСЖ1 (PSG1 Sniper Rifle)

Стоимость: 2500

Вероятнее всего, ПСЖ1 является лучшим снайперским оружием для стрельбы одиночными выстрелами. Полуавтоматический механизм обеспечивает высокую скорострельность в минуту, а дальность практически не знает себе равных. ПСЖ1 комплектуется встроенным Оптическим прицелом (см. ниже главу [«Модернизация оружия»](#)). Только одиночный огонь. В магазине 20 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 5 В: 15 фнт Пвр: +14 Длн: 120 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Боевая винтовка Ж3 (G3 Battle Rifle)

Стоимость: 2600

Американские солдаты пользовались этим устройством почти столетия. Ж3 является совершенной комбинацией обычной и штурмовой винтовок, и может вести огонь короткими очередями без потери точности. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В магазине 20 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 6 В: 13 фнт Пвр: 2d10+5 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

Пневматическое ружьё "Ред Райдер ЛЕ" (Red Ryder LE BB Gun)

Стоимость: 3500

Самое известное название в мире пневматики. Осталось



всего несколько реально существующих «Ред Райдеров». Ходят слухи, что Ред Райдер (англ. «красный наездник») самолично защищал детей с этой винтовкой в руках. Естественно, скорее всего, это миф. Только одиночный огонь. В патроннике помещается 100 пулек.

Мин СЛ: 5 В: 15 фнт Пвр: +25 Длн: 32 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Гаусс-винтовка M72 (M72 Gauss Rifle)

Стоимость: 8250

Финальный продукт бесконечных исследований в технологии «РэйлГан», Гаусс-винтовка M72 ведёт свою историю из лабораторий старой Германии. Она



разгоняет пулю в электромагнитном поле до ужасающей скорости. Снаряд в состоянии пробить практически любой материал. Камень, бетонная стена, скалы и толстый слой металла – вот,

пожалуй, и всё, что может остановить снаряд, выпущенный из этой винтовки. На пару секунд после выстрела остаётся видимой предательская спираль ионизированных частиц. Только одиночный огонь. В магазине 20 патронов калибра 2мм ЕС.

Мин СЛ: 6 В: 10 фнт Пвр: +33 Длн: 50 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Автоматы

Автоматы (штурмовые винтовки) являются младшими братьями пулемётов, и совмещают в себе портативность пистолета-пулемёта и дальность винтовки. Все автоматы являются двуручным оружием.

M14 (M14)

Стоимость: 1000

Первая штурмовая винтовка, выпущенная для Вооружённых Сил



Соединённых Штатов перед Второй Мировой Войной – M14, была предтечей легендарной M16. Хотя она обладала меньшим магазином и скоростью стрельбы, M14 была достаточно популярна до Войны среди коллекционеров и домовладельцев из-за низкой цены и широкой доступности. Огонь одиночный, либо очередями по 8 патронов. В магазине 20 патронов калибра .303.

Мин СЛ: 8 В: 7 фнт Пвр: +8 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

Автоматическая винтовка Браунинга (Browning Automatic Rifle)

Стоимость: 1000

Тяжёлая и снабжённая относительно небольшим магазином, Автоматическая винтовка Браунинга изначально создавалась как оружие огневой поддержки армейского подразделения. Боеприпас калибра 30.06, который она использует, довольно трудно найти в Пустоши. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 20 патронов калибра 30.06.

Мин СЛ: 6 В: 25 фнт Пвр: +12 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

АК-47 (AK-47 Assault Rifle)

Стоимость: 1000

Наиболее старшая модель в линейке АК, АК-47 является самым известным, самым надёжным и самым



продуманным автоматом в мире. Изначально АК-47 использовался СССР и их союзниками по Варшавскому Договору, позднее был скопирован для производства почти во всех странах мира. Эти копии, как правило, низкого качества, и поэтому привередливому стрелку к использованию настоятельно рекомендуется только Советская модель. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В магазине 24 патрона калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 5 В: 7 фнт Пвр: +14 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

АК-112 (AK-112 Assault Rifle)

Стоимость: 1300

Старая модель, почти вышедшая из употребления во время Войны. Огонь одиночный либо очередями по 12 патронов. В магазине 24 патрона калибра 5мм.

Мин СЛ: 5 В: 8 фнт Пвр: +8 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



АК-97 (AK-97 Assault Rifle)

Стоимость: 1400

АК-97, созданный по образцу легендарного АК-47, был предшественником АК-112. Он был разработан для русской армии в 2036, но был широко распространен по всему миру и использовался в боях против армий НАТО и Китая. Это уважаемое оружие очень просто в обращении. Огонь одиночный либо очередями по 8 патронов. В магазине 30 патронов калибра 7.62 мм.

Мин СЛ: 5 В: 12 фнт Пвр: +10 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

ФН ФАЛ (FN FAL)

Стоимость: 1500

ФН ФАЛ была наиболее используемым автоматом в истории вооружённых сил.

Это надёжное оружие, сделанное из лучших материалов, подходит для любой местности и ситуации, прекрасная конструкция обеспечивает безотказную работу. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 20 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 5 В: 11 фнт Пвр: +8 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



АК-74 (AK-74)

Стоимость: 1600

Последняя модель в советской линейке АК, АК-74, также известен под названием «Хот-дог для террористов» по причине того, что каждая террористическая организация конца 20-го - начала 21-го века пользовалась его вариациями вне зависимости от того, где и кем был сделан этот автомат и откуда родом сами террористы. Огонь одиночный либо очередями по 5 патронов. В магазине 30 патронов калибра 5.45 мм.

Мин СЛ: 5 В: 14 фнт Пвр: +10 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

М16А2 (M16A2)

Стоимость: 1700

Старая добрая М16А2 является модификацией винтовки, использовавшейся во Вьетнамской Войне. Основная её ценность – это редкость. Огонь одиночный либо очередями по 3 патрона. В магазине 18 патронов калибра 5.56мм.

Мин СЛ: 6 В: 15 фнт Пвр: +6 Длн: 40 ОД Н: 6 П: 7 О: 7

М1989А1 (M1989A1)

Стоимость: 1800

М1989А1 - это "большой брат" ранних моделей М16А1 и А2. Он был переделан под патрон калибра 7.62 мм, чтобы войска могли использовать трофейные русские патроны. Хотя армейцы предпочли бы использовать американские патроны (из-за их высоких повреждающих характеристик), но армейское командование приняло решение о замене калибра, мотивируя остротой нехватки на передовой американских боеприпасов. С таким изменением рядовой мог убить врага и пополнить тем самым боезапас. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 35 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 6 В: 12 фнт Пвр: +7 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: 6

М16А1 (M16A1)

Стоимость: 2000

Автомат М16А1 был основной составляющей армии США в течение второй половины 20 века. Сделан из дюралюминия и прочного пластика. Очень редок, в противоположность широко распространённой модели А2. Огонь одиночный либо очередями по 12 патронов. В магазине 24 патрона калибра 5.56мм.

Мин СЛ: 6 В: 15 фнт Пвр: +6 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



ХЛ70Е3 (XL70E3)

Стоимость: 3000

До Войны это было экспериментальное оружие, что и обусловило его редкость. Ходят слухи, что оно было создано для Канадской Королевской Горной Полиции. Огонь одиночный либо очередями по 8 патронов. В магазине 24 патрона калибра 5мм. Мин СЛ: 5 В: 9 фнт Пвр: +12 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Х&К Ж11 (Е) (H&K G11 (E))

Стоимость: 8000

Х&К Ж11 и Х&К Ж11Е перевернули представления о системах автоматического оружия. Эти автоматы снаряжаются безгильзовыми патронами, состоящими из блока порохового заряда с утопленной в нём пулей. Полученный выигрыш в весе и размерах позволил увеличить ёмкость магазина. Огонь одиночный либо очередями по 10 патронов. В магазине 50 безгильзовых патронов калибра 4.7мм.

Мин СЛ: 4 В: 9 фнт Пвр: +12 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: 6



Тяжёлое оружие

Тяжёлое вооружение является действительно тяжёлым. Для стрельбы всегда требует двух рук и наносит серьёзные повреждения.

Пулемёты

Задача этого вида оружия - доносить до цели невообразимое количество пуль за небольшой отрезок времени. Все пулемёты требуют обеих рук для стрельбы, а многие из них ещё и треноги (станка) для обеспечения достаточной точности.

Пулемёт Браунинга М2 (Browning M2 Minigun)

Стоимость: 3000

Изначально созданный как станковое оружие, в конце Первой Мировой Войны М2 был адаптирован для использования как первый переносной пулемёт. Тот факт, что для его питания используется лента, делает его в чем-то неудобным, а вес придаёт неповоротливость, если стрельба ведётся не из положения стоя. Зато эти пулемёты были сделаны настолько хорошо, что спустя 100 лет многие из них всё ещё в исправном состоянии. До Войны массово приобретались специалистами (и любителями) по выживанию. Огонь только очередями по 10 патронов. В ленте 50 патронов .50 калибра. Мин СЛ: 7 В: 40 фнт Пвр: +8 Длн: 20 (70) ОД Н: н/д П: н/д О: 7



«Льюис МК II» (Lewis MK II)

Стоимость: 3400

«Льюис МК II» был американской вариацией британского образца пулемёта, заимствованного у Великобритании в конце Первой Мировой Войны. Использовался вплоть до 40-х годов 20-го века и обладал значительной огневой мощностью в сочетании с большим магазином. Огонь только очередями по 10 патронов. В дисковом магазине 47 патронов калибра .303. Мин СЛ: 7 В: 30 фнт Пвр: +20 Длн: 45 (90) ОД Н: н/д П: н/д О: 6



М60 (М60)

Стоимость: 3500

Пулемёт с ленточным питанием. Как правило, используется с треногой, хотя вполне пригоден для стрельбы на весу. М60 любим военными за высокую скорость стрельбы. Огонь только очередями по 10 патронов. В ленте 50 патронов калибра 7.62мм. Мин СЛ: 7 В: 26 фнт Пвр: +18 Длн: 35 (120) ОД Н: н/д П: н/д О: 6



«Брен Ган» (Bren Gun)

Стоимость: 3500

Британский вариант чешского изделия служил королевским войскам вплоть до Второй Мировой Войны и даже дольше. Имеет нестандартную схему питания боевого механизма — магазин расположен сверху. При стрельбе не с треноги отличается потрясающей



неточностью. Огонь только очередями по 15 патронов. В магазине 30 патронов .303 калибра. Мин СЛ: 7 В: 26 фнт Пвр: +20 Длн: 45 (100) ОД Н: н/д П: н/д О: 6

МЖЗ (МГЗ)

Стоимость: 3600

Изначально созданный для использования в пулемётных гнёздах во время Второй Мировой Войны, в которой использовался войсками Нацистов и Союзников, МЖЗ является наиболее популярным во всём мире пехотным пулемётом. Поздние модели создавались более компактными, однако при использовании не с треноги МЖЗ становится практически неконтролируемым. Огонь только очередями по 10 патронов. В ленте 50 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 7 В: 30 фнт Пвр: +15 Длн: 10 (110) ОД Н: н/д П: н/д О: 6

Пулемёт СЗ-53 (CZ-53 Minigun)

Стоимость: 3800

Пулемёт Роквелла СЗ-53 является многоствольным пулемётом, ведущим огонь 5мм патронами со скоростью порядка 60,000 выстрелов в минуту. Вот так! Огонь только очередями по 20 патронов. В ленте 120 патронов калибра 5мм. Мин СЛ: 7 В: 31 фнт Пвр: +5 Длн: 35 ОД Н: н/д П: н/д О: 6



«ФН Миними» (M249 SAW) (FN Minimi (M249 SAW))

Стоимость: 4000

Бельгийский пулемёт «ФН Миними» (также называемый как M249 SAW - англ. «взводное автоматическое орудие») широко применялся как до Войны, так и во время неё. Его лучше всего использовать, устанавливая на треногу, когда стрелок может охватить огнем большую площадь. Огонь только очередями по 10 патронов. В ленте 30 патронов калибра 5.56мм или 7.62мм (в зависимости от модели).

Мин СЛ: 6 В: 21 фнт Пвр: +20 Длн: 40 (80) ОД Н: н/д П: н/д О: 6



Лёгкий пулемёт поддержки (Light Support Weapon)

Стоимость: 4750

Этот Лёгкий пулемёт поддержки армейского подразделения создан с применением системы «Булпап», что существенно затрудняет стрельбу лёжа. По этой причине его передали на вооружение частям Национальной Гвардии. Тем не менее, он завоевал репутацию надёжного оружия с большой огневой мощностью при малых размерах. При использовании с треногой ЛПП становится довольно точным оружием. Огонь только очередями по 10 патронов. В магазине 30 патронов .223 калибра.



Мин СЛ: 6 В: 22 фнт Пвр: +20 Длн: 40 (130) ОД Н:
н/д П: н/д О: 6

Пехотный пулемёт ПК (PK Infantry Support Gun)

Стоимость: 5000

Пехотный пулемёт ПК является мощным пулемётом, созданным для стрельбы поверх голов наступающей пехоты. ПК поставляется со станком и непригоден для ближнего боя. Огонь только очередями по 10 патронов. В ленте 50 патронов калибра 7.62мм.

Мин СЛ: 7 В: 35 фнт Пвр: +18 Длн: н/д (100) ОД Н:
н/д П: н/д О: 7

«Бозар» (Bozar)

Стоимость: 5250

«Бозар», по сути, является венцом снайперского искусства. Хотя он прихотлив в обращении и подвержен заеданию, если не был тщательно



почищен, точность этого оружия с лихвой окупает затраты на дополнительный уход. Выгляды как большая снайперская винтовка, он изначально разрабатывался для Морских Котиков и Войск Специального Назначения для уничтожения небольшой техники противника. Огонь только очередями по 15 патронов. В магазине 30 патронов .223 калибра.

Мин СЛ: 6 В: 22 фнт Пвр: +25 Длн: 75 ОД Н:
н/д П: н/д О: 6

Пулемёт «Мститель» (Avenger Minigun)

Стоимость: 5500

Роквелл создал «Мстителя» на замену стареющему многоствольному пулемёту СЗ-53.

Усовершенствованная

конструкция «Мстителя» включает в себя технологию гелиевого охлаждения и хромированные стволы. Это даёт ему превосходящую СЗ-53 дальность стрельбы и огневую мощь. Огонь только очередями по 40 патронов. В ленте 120 патронов калибра 5мм.



Мин СЛ: 7 В: 31 фнт Пвр: +10 Длн: 40 ОД Н:
н/д П: н/д О: 6

М2ХБ (M2HB)

Стоимость: 7500

Вероятнее всего, М2ХБ является мощнейшим пехотным оружием из ныне доступных. Использует уникальный боеприпас калибра .50 БМГ, пули которого пробивают танки и сбивают вертолёты. В связи с ужасающе сильной отдачей может быть использован только со станка. М2ХБ не задумывался как мобильное оружие, наоборот, чаще всего он используется в пулемётных гнёздах, либо устанавливается на технику. Огонь только очередями по 25 патронов. В ленте 100 патронов калибра .50 БМГ.

Мин СЛ: 6 В: 60 фнт Пвр: +20 Длн: н/д (140) ОД Н:
н/д П: н/д О: 7

Пулемет «Защитник» (Vindicator Minigun)

Стоимость: 15250

Немецкая компания «Рейнметал

АГ» создала идеальный

многоствольный пулемёт

«Защитник». При своих 6

карбонполимерных стволах он обладает скорострельностью в 90,000 выстрелов в минуту и использует безгильзовые патроны. Как вершина немецкой оружейной мысли он является идеальным ручным оружием. Огонь только очередями по 25 патронов. В ленте 100 безгильзовых патронов калибра 4.7мм.



Мин СЛ: 7 В: 30 фнт Пвр: +14 Длн: 30 ОД Н:
н/д П: н/д О: 6

Гаусс-пулемёт МЕК (MEC Gauss Minigun)

Стоимость: 18000

Разработанный в строжайшей секретности Китайской Армией в конце Войны Гаусс-пулемёт МЕК является экспериментальным оружием и обладает огромной

разрушительной силой. Так как он причиняет огромные разрушения, то Китай невольно задумался над этичностью использования его на поле боя. После выстрела остаётся видимой та же предательская спираль ионизированных частиц, что, впрочем, является визитной карточкой всего гаусс-оружия. Огонь только очередями по 20 патронов. В ленте 80 патронов калибра 2мм ЕС.



Мин СЛ: 6 В: 30 фнт Пвр: +50 Длн: 35 ОД Н:
н/д П: н/д О: 6

Гранатомёты и миномёты

Гранатомёты обычно похожи на винтовку, иногда на пулемёт, их функция - выстрелить по цели зарядом взрывчатки. Миномёты служат для того же, но для значительно больших дистанций, и, как правило, выглядят как трубы с присоединённым пусковым механизмом. Миномёты непригодны для ближнего боя, так как имеют очень большой радиус поражения и используются как дальнобойные орудия (от 0.5км и более) в боях между подразделениями либо лёгкой техникой. Существует несколько различных видов гранат и миномётных снарядов, которые описаны в главе «Боеприпасы». Стоит заметить, что ни гранатомёты, ни миномёты не могут стрелять прицельно. Дальнобойность для миномётов дана в километрах, а повреждение описано в характеристиках соответствующих боеприпасов. Гранатомёты и переносные миномёты требуют для обслуживания обе руки.

М203 (M203)

Стоимость: 2000

М203 является самым простым гранатомётом и представляет собой ни что иное, как подствольный гранатомёт для М16А1. Только одиночный огонь. Заряжается 1 гранатой калибра 40мм.

Мин СЛ: 5 В: 16 фнт Пвр: Разное Длн: 20 ОД Н:
5 П: н/д О: н/д

Мин СЛ: 5 В: 40 фнт Пвр: Разное Длн: 0.7км ОД
Н: 5 П: н/д О: н/д

Гранатомёт БЖ-1 (BG-1 Grenade Launcher)

Стоимость: 2100

Меньших размеров, чем М203, ВЖ-1 более похож на дробовик, чем на гранатомёт. Только одиночный огонь. Заряжается 2 гранатами калибра 40мм.

Мин СЛ: 5 В: 10 фнт Пвр: Разное Длн: 15 (25) ОД
Н: 5 П: н/д О: н/д

Ружейный гранатомёт М79 (M79 Grenade Rifle)

Стоимость: 3000

М79 является усовершенствованной версией МК-1 с



увеличенной дальностью и меньшим весом. При необходимости может обслуживаться одной рукой. Только одиночный огонь. Заряжается 1 гранатой калибра 40мм.

Мин СЛ: 5 В: 8 фнт Пвр: Разное Длн: 20 ОД Н:
5 П: н/д О: н/д

Индивидуальная артиллерийская установка МК-19 (МК-19 Personal Artillery Device)

Стоимость: 7000

МК-19 представляет собой станковый гранатомёт для точной стрельбы на большой дистанции. Небольшой компьютер помогает рассчитать компенсации по ветру, ландшафту и другим помехам. Только одиночный огонь. Заряжается 1 гранатой калибра 40мм.

Мин СЛ: 5 В: 25 фнт Пвр: Разное Длн: н/д (140)
ОД Н: 6 П: н/д О: н/д

Гранатомёт АГС-17 (AGS-17 Grenade Launcher)

Стоимость: 10500

АГС-17 является усовершенствованной версией МК-19, оборудованной более мощным компьютером для обеспечения большей точности. АГС-17 получил широкое распространение непосредственно как до так и во время Войны. Опять же станковое устройство. Только одиночный огонь. Заряжается 5 гранатами калибра 40мм.

Мин СЛ: 5 В: 30 фнт Пвр: Разное Длн: н/д (170)
ОД Н: 6 П: н/д О: н/д

60мм переносной миномёт М2 (M2 60mm Portable Mortar)

Стоимость: 14000

М2 широко использовался вооружёнными силами ООН во время войны в Заливе, и вообще является одним из наиболее распространённых переносных артиллерийских устройств. Поскольку он не может соперничать по дальностью с танком или гаубицей, его основным назначением является артиллерийский обстрел пехоты в целях деморализации. Также может вести огонь различными видами химических снарядов, предположительно известно, что США никогда не использовали его для этого в бою. Заряжается 1 снарядом калибра 60мм и должен быть установлен на станке на земле (но никак не в кузове транспортного средства).

51мм миномёт ПС-22 (PS-22 51mm Mortar)

Стоимость: 15000

Старая модель миномётов, ПС-22 активно использовалась во время операций во Вьетнаме и Колумбии («нарковойны»). Использует необычные 51мм снаряды, найти которые достаточно сложно. Дальность и точность несколько ниже, чем у М2.

Мин СЛ: 5 В: 45 фнт Пвр: Разное Длн: 0.5км ОД
Н: 5 П: н/д О: н/д

Противотанковое оружие

Эти переносные ракетные комплексы созданы для уничтожения танков, джипов, машин, грузовиков и прочей наземной техники. Использование их на живых существах и людях может казаться кому-то заманчивым, однако, это уже натуральный садизм. Все образцы требуют для применения обеих рук.

ПРК ЛАУ-80 (LAW-80 Rocket Launcher)

Стоимость: 1900

Расшифровывается как Противотанковый Ракетный Комплекс ЛАУ-80 (англ. «лёгкое противотанковое орудие»). Однако, ракеты ЛАУ относительно слабы, а сам ПРК используется только один раз, тем не менее, он наносит ощутимые повреждения. Только одиночный огонь. Не перезаряжается и поставляется с уже заряженной 1 ракетой.

Мин СЛ: 6 В: 14 фнт Пвр: 6d8+30 Длн: 60 ОД
Н: 6 П: н/д О: н/д

ПРК «Роквелл Л-72» (Pockwell L-72 Rocket Launcher)

Стоимость: 2300

Самый распространённый ПРК, и, одновременно, один из небольшого количества моделей, предназначенных для стрельбы с плеча и имеющий возможность перезарядки. Заряжается 1 ракетой.



Мин СЛ: 6 В: 15 фнт Пвр: Разное Длн: 50 ОД
Н: 6 П: н/д О: н/д

Защитная ракетная система ТОУ-II (TOW-II Missile Defense System)

Стоимость: 15000

ЗРС ТОУ-II проще всего охарактеризовать как самый мощный комплекс из доступных противотанковых систем. Огонь можно вести только со станка, а попадание гарантировано уничтожает любую лёгкую технику. Ракеты, применяемые в этой системе, покрыты небольшим количеством урана, и спроектированы специально для прожигания брони и уничтожения всего, что под ней скрыто. В связи с особенностями программы компьютера ТОУ-II не может быть наведён на что-либо, кроме техники, а это точно не то, чего бы вы хотели. Конечно, вполне вероятно, что кто-то где-то сможет его перепрограммировать. Только одиночный огонь. Заряжается 1 ракетой.

Мин СЛ: 6 В: 65 фнт Пвр: 10d10+200 Длн: 150
ОД Н: 8 П: н/д О: н/д

Огнемёты

Название говорит само за себя. Эти устройства стреляют по цели высокотемпературной субстанцией, называемой огнём. Также огнемёты могут быть оборудованы различными типами баллонов, предназначенными для стрельбы чем-либо отличным от огня. Очень, очень мерзкие штуки. Стоит лишь добавить, что все огнемёты являются двуручными устройствами.

Огнемёт М9Е1-7 (Flamethrower)

Стоимость: 2000

Классический огнемёт. Форсунка с триггером пистолетного типа присоединена к шлангу, который, в свою очередь, присоединён к специальному ранцу, содержащему баллон с топливом. Полезен при необходимости уничтожения больших групп людей. Огнемётное топливо не всегда является единственным вариантом заправки. Правила нанесения и расчёта повреждения огнём смотрите в разделе [«Повреждение от нестандартного оружия»](#). Только одиночный огонь. Ранец содержит 1 баллон с топливом. Количество порций топлива зависит от объёма баллона.



Мин СЛ: 6 В: 28 фнт Пвр: Разное Длн: 20 ОД Н: 6 П: н/д О: н/д

Огнемёт «Фламбе 450» (Flambe 450 Flamethrower)

Стоимость: 2500

Созданный как оружие поддержки армейского подразделения, «Фламбе 450» был востребован во время Войны для выжигания пулемётных гнёзд и гражданских поселений (для нагнетания обстановки.) Лёгкий вес и увеличенная дальность делают его грозным оружием.

Мин СЛ: 6 В: 20 фнт Пвр: Разное Длн: 23 ОД Н: 6 П: н/д О: н/д

Энергетическое оружие

Энергетическое оружие было создано в начале 21-го столетия, и практически каждое состоятельное правительство снабжало им свои военные силы во время Войны. Чтобы стрелять из энергетического пистолета вам не обязательно хвататься за него двумя руками, зато всё остальное энергетическое оружие будет невозможно удержать в одной руке. Есть два основных вида энергетического оружия: лазерное и плазменное. Лазер – высококонцентрированный луч, который проплавляет практически всё. Плазма – раскалённый, ионизированный газ, который также плавит почти всё. Существует и другие виды энергетического оружия. Заметьте, что повреждение от энергетического оружия зависит не от типа боеприпасов, а от самого вида оружия. Энергетические пистолеты – одноручное оружие, а

энергетические ружья и тяжёлое оружие – двуручное.

Пистолеты

Пистолеты – самое элементарное, и, как правило, самое слабое энергетическое оружие. Хотя они неплохо подходят для запугивания людей, которые никогда до этого не имели дела с энергетическим оружием.

Лазерный пистолет «Ваттс 1000» (Wattz 1000 Laser Pistol)

Стоимость: 1200

Гражданская модель пистолета В-1600, В-1000 более хрупкий, слабый и стреляет не так далеко. Осталось совсем немного экземпляров, которые раскинуты по всей Пустоши, и, скорее всего, находящихся в плохом состоянии. Только одиночный огонь. Магазин В-1000 вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.



Мин СЛ: 3 В: 6 фнт Пвр: 1d8+10 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Лазерный пистолет «Ваттс 1600» (Wattz 1600 Laser Pistol)

Стоимость: 1400

Лазерный пистолет, возможно, является наиболее простым энергетическим оружием. Стреляет концентрированным лучём в цель, расшатывая молекулы в точке соприкосновения с материей и нанося значительные повреждения. Используется убийцами и гангстерами из-за относительной дороговизны и небольшого размера. Только одиночный огонь. Магазин Лазерного пистолета вмещает 12 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.



Мин СЛ: 3 В: 7 фнт Пвр: 1d12+10 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Электрошоковый пистолет (Spasm Gun)

Стоимость: 1500

Это переделанное из более раннего шокового пистолета оружие, ставшее небольшим инструментом самозащиты. Электрошоковый пистолет – это энергетическое оружие, которое стреляет по цели разрядами электричества, подавляя её нервную систему, а также нанося огромные внутренние повреждения. Цель, поражённая Электрошоковым пистолетом, потеряет сознание на 1d10 Раундов (он, она или оно будет беспомощно распростёрто на земле). Только одиночный огонь. Магазин вмещает 20 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.

Мин СЛ: 4 В: 6 фнт Пвр: 1d6+6 Длн: 30 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Солнечный прожигатель (Solar Scorcher)

Стоимость: 2000

Солнечный прожигатель так назван не из-за того, что может наносить



повреждения солнцу, а потому, что боеприпасы, которыми он заряжается, «поставляются» солнечными лучами. К сожалению, это делает его использование немного ограниченным в пещерах и строениях, а также в ночное время. Он перезаряжается приблизительно 30 секунд, но для этого Прожигатель должен находиться под действием прямого солнечного света. Только одиночный огонь. Магазин Солнечного прожигателя вмещает 6 зарядов, для перезарядки используется прямой солнечный свет.

Мин СЛ: 4 В: 10 фнт Пвр: 4d10+20 Длн: 20 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Плазменный пистолет «Глок 86» (Glock 86 Plasma Pistol)

Стоимость: 2750

Созданный в лабораториях Гастона Глока, этот маленький пистолет стреляет маленькими сгустками плазмы. Только одиночный огонь. Магазин Плазменного пистолета вмещает 16 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.

Мин СЛ: 4 В: 8 фнт Пвр: 1d20+10 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Инопланетный бластер (Alien Blaster)

Стоимость: 10000

Никто наверняка не знает, откуда появилось это оружие, но имеется несколько сообщений от кочевников, что это оружие упало с неба внутри большого металлического диска; в этих дисках также находились тела каких-то существ, которые явно не были людьми. Только одиночный огонь. Магазин Инопланетного бластера вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.

Мин СЛ: 3 В: 29 фнт Пвр: 5d10+30 Длн: 10 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Импульсный пистолет ЮК32 (YK32 Pulse Pistol)

Стоимость: 12500

Оружие, которое стреляет в противника мощным энергетическим световым и звуковым импульсом, дезинтегрируя его тело на молекулярном уровне. Всё это довольно познавательно для деток. ЮК32 чем-то похож на пистолет героя комиксов Бака Роджерса. Только одиночный огонь. Магазин Импульсного пистолета вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Малые энергобатарейки.

Мин СЛ: 3 В: 5 фнт Пвр: 1d12+32 Длн: 15 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Ружья

Оружие элитных войск во время Войны. Эти ружья – костяк энергетического арсенала.

Лазерный карабин Х&К 31415 (H&K 31415 Laser Carbine)

Стоимость: 3500

Лазерное ружье с коротким стволом и ограниченной дальностью стрельбы. Это оружие можно назвать промежуточным между лазерным пистолетом и лазерным ружьем. Оно не очень распространено и является настоящей редкостью. Только одиночный огонь. Магазин Лазерного карабина вмещает 20 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 6 В: 13 фнт Пвр: 2d12+18 Длн: 20 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Плазменное ружье Винчестера, Модель П94 (Winchester Model P94 Plasma Rifle)

Стоимость: 4000

Промышленное энергетическое оружие, которое стреляет сгустками раскалённой плазмы с помощью сверхпроводимого ствола. Только одиночный огонь. Магазин Плазменного ружья вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 6 В: 17 фнт Пвр: 2d20+25 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Лазерное ружье «Ваттс 2500» (Wattz 2500 Laser Rifle)

Стоимость: 4500

Ранняя модель Лазерного ружья, В-2500 никогда не запускали в массовое производство, потому что вскоре было заменено более эффективным оружием. Магазин В-2500 вмещает 12 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 5 В: 12 фнт Пвр: 3d8+22 Длн: 45 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Лазерное ружье «Ваттс 3120b» (Wattz 312b Laser Rifle)

Стоимость: 5000

Лазерное ружье – это изысканное оружие, оно похоже на пистолет с удлинённым (для повышения точности) и увеличенным в диаметре стволом (для выработки более мощного и раскалённого луча). Только одиночный огонь. Магазин Лазерного ружья вмещает 20 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 4 В: 7 фнт Пвр: 2d12+23 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Турбоплазменное ружье (Turbo Plasma Rifle)

Стоимость: 10000

Улучшенная версия Плазменного ружья модели П94. Это оружие отличается улучшенной охлаждающей системой, что увеличивает дальность и точность стрельбы. Магазин Турбоплазменного



ружья вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 6 В: 17 фнт Пвр: 2d20+30 Длн: 35 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д

Импульсное ружьё ЮК42б (YK42b Pulse Rifle)

Стоимость: 17500

Это переделанная в ружьё модель Импульсного Пистолета, что увеличило дальность стрельбы и наносимые повреждения. Что вам ещё надо от оружия? Только одиночный огонь. Магазин Импульсного ружья вмещает 15 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 3 В: 14 фнт Пвр: 2d12+54 Длн: 30 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д



Тяжёлое энергетическое оружие

Это оружие в основном использовалось в начале Войны и является большой редкостью. Оно, без сомнения, является наиболее ценным оружием во всей Пустоши.

Лазер Гатлинга (Gatling Laser)

Стоимость: 7500

Лазер Гатлинга модели Х&К Л30 – единственное энергетическое оружие, которое может стрелять очередями. Созданное специально для военного использования, оно находилось на стадии создания прототипа, когда началась Война. Это многоствольное оружие позволяет стрелять долго и без перегрева. Магазин Лазера Гатлинга вмещает 30 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи. Огонь только очередями по 10 зарядов.

Мин СЛ: 6 В: 29 фнт Пвр: 1d20+20 Длн: 40 ОД Н: н/д П: н/д О: 6



Ионный излучатель (Ion Beamer)

Стоимость: 14000

К началу Войны он был экспериментальным оружием. Немного неудобный, похожий на оружие Охотников за Приведениями, Ионный излучатель является субатомным оружием с ядерным ускорителем. Ионный излучатель покрывает цель ионизированным газом, который сильно повреждает кожу. Ионы заставляют атомы цели терять электроны (либо наоборот - присоединять сверх нормы), что приводит к дезинтеграции цели. Заметьте, что Ионный излучатель не стреляет прицельно. Только одиночный огонь. Магазин Ионного излучателя вмещает 20 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 5 В: 30 фнт Пвр: 3d12+60 Длн: 30 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

Мезонная пушка (MESON Cannon)

Стоимость: 16000

Ещё одно экспериментальное оружие. Мезонная пушка – это оружие, которым необходимо стрелять с плеча, обладает невероятной разрушающей силой. Оно стреляет мезонами, которые состоят из двух кварков - кварка и антикварка. Так как обыкновенный протон состоит из трех кварков, то обстрел протонов мезонами вызывает в атоме цели реакцию взрыва, происходящую почти со скоростью света и распыляющую окружающее вещество до уровня кварков. Заметьте, что из Мезонной пушки не возможно стрелять прицельно. Только одиночный огонь. Магазин Мезонной пушки вмещает 10 зарядов, для перезарядки используются Микроядерные батареи.

Мин СЛ: 6 В: 30 фнт Пвр: 5d10+100 Длн: 50 ОД Н: 6 П: н/д О: н/д

Метательное оружие

Это оружие, которое всегда ассоциировалось с использованием грубой физической силы. Количество ОД отражает необходимые Очки Действий, затрачиваемые на бросок оружия. Заметьте, что гранаты и все остальные метательные взрывчатые вещества не могут быть нацелены.

Камень (Rock)

Стоимость: н/д

Самый обыкновенный камень. В Пустоши их несколько триллионов. Также см. раздел [«Оружие для рукопашного боя»](#).

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d4 + РУ Длн: 10 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Мешочек с порошком (Powder Bag)

Стоимость: 3

Изобретение племён, представляет из себя мешочек, наполненный порошком, раздражающим дыхательные пути и вызывающим аллергию. Любая цель человеческой расы, подвергнутая воздействию этого порошка должна пройти проверку на Выносливость, иначе ослепнуть на 1d10 Раундов.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: Особенное Длн: 10 ОД Н: 4 П: н/д О: н/д



Заострённый шест (Sharpened Pole)

Стоимость: 5

Обычный кусок дерева с заострённым концом. Также см. раздел [«Оружие для рукопашного боя»](#).

Мин СЛ: 3 В: 3 фнт Пвр: (1d4+1) + РУ Длн: 10 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Дротик (Dart)

Стоимость: 10

Обычное оружие, изготовленное из любого подручного материала, будь то дерево, пластик или металл. Дротик небольшого размера, поэтому не наносит большого повреждения, однако, покрытые нужным составом, становятся лучшим оружием для отравления.



Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d2 Длн: 8 ОД Н:
3 П: 4 О: н/д

Бола (Bola)

Стоимость: 10

Первоначально созданная аборигенами Европы и Америки, затем использованная ковбоями Аргентины, Бола – это верёвка с двумя - тремя камнями, которые привязаны на концах. Бола «опутывает» цель, сбивая её с ног и оставляя неподвижной. Бола обычно не причиняет вред, это любимое оружие работяг, которые не хотят повредить жертву. Любое существо, опутанное Болой автоматически падает на землю и обездвиживается, пока не освобождается от пут. Успешный Бросок на Силу позволяет цели выпутаться.

Мин СЛ: 4 В: 5 фнт Пвр: н/д Длн: 30 ОД Н:
4 П: н/д О: н/д

Бумеранг (Boomerang)

Стоимость: 15

Хотя бумеранги обычно ассоциируются с австралийскими аборигенами, похожие устройства были найдены по всему миру. В противоположность бытующему мнению, запущенный охотничий бумеранг (наносит повреждения) не возвращается назад.

Мин СЛ: 1 В: 8 фнт Пвр: (1d4+3) + РУ Длн: 15 ОД
Н: 3 П: 4 О: н/д



Чакрам (Chakram)

Стоимость: 25

Чакрам – это металлический ободок с зазубренными краями. Недорогое, лёгкое и неприятное оружие, основанное на богатом практическом опыте и гонконгских боевиках.

Мин СЛ: 1 В: 10 фнт Пвр: 1d4+2 Длн: 15 ОД Н:
4 П: 5 О: н/д



Сюрикены (Throwing Stars)

Стоимость: 30

Эти маленькие, но чрезвычайно острые кусочки металла используются преимущественно Якудзой при совершении незаметных убийств. Некоторые племена пользуются похожим оружием для охоты и самозащиты. Покрытие ядом сделает их более болезненными для противников.

Мин СЛ: 1 В: 1 фнт Пвр: 1d6 Длн: 15 ОД Н:
3 П: 4 О: н/д



Нож (Knife)

Стоимость: 40

Обычный нож для разрезания вещей, животных или людей. Также см. раздел [«Оружие для рукопашного боя»](#).

Мин СЛ: 2 В: 1 фнт Пвр: 1d10 + РУ Длн: 5 ОД Н:
4 П: 5 О: н/д



«Коктейль Молотова» (Molotov Cocktail)

Стоимость: 50

Самая простая граната, «Коктейль Молотова» – это бутылка с зажигательной смесью и пропитанной бензином тряпкой в качестве запала. Любому объекту в радиусе взрыва «Коктейля Молотова» наносится повреждение огнём. Перед тем как швырнуть её, вы должны поджечь «запал» при помощи какого-нибудь источника огня.

Мин СЛ: 3 В: 1 фнт Пвр: 1d12+8 (+ огонь) Длн: 12
ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Копьё (Spear)

Стоимость: 80

Ваше первое копьё.

Деревянный шест с заострённым

металлическим наконечником. Также см. раздел [«Оружие для рукопашного боя»](#).

Мин СЛ: 4 В: 4 фнт Пвр: (1d12+3) + РУ Длн: 5 ОД
Н: 5 П: 6 О: н/д



Метательный нож (Throwing Knife)

Стоимость: 100

Нож, специально созданный для метания. Имеет прорезь посреди лезвия для причинения большей боли при удалении из тела.

Мин СЛ: 2 В: 1 фнт Пвр: 1d6 + РУ Длн: СЛ*2 ОД
Н: 4 П: 5 О: н/д



Дымовая граната (Smoke Grenade)

Стоимость: 140

Дымовая граната не взрывается, а производит химическую реакцию, выпускающую облако дыма в радиусе 5 гексов от «взрыва». Дым вызывает ослепление на 1d10 Раундов у любого живого существа в радиусе распыления облака.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: н/д Длн: СЛ*2 ОД Н: 4
П: н/д О: н/д



Осколочная граната (Fragmentation Grenade)

Стоимость: 150

Небольшое взрывающееся устройство, которое метают для подрыва вблизи цели. Эти разрывные гранаты разработаны так, чтобы при взрыве корпус легко распался на множество мелких металлических осколков, которые и наносят повреждение. Всё, что примыкает к центру взрыва, получает 1d6 Осколочных повреждений. Всё, что находится в 2 гексах от взрыва, получает 1d6 ОП от ударной волны.

Мин СЛ: 3 В: 1 фнт Пвр: 1d12 + 22 Длн: 15 ОД Н:
5 П: н/д О: н/д



Боевой нож (Combat Knife)

Стоимость: 165

Нож, армейского образца, предназначен для боя с применением холодного оружия. Зазубренное лезвие скорее рвёт, чем режет, что



делает ранения гораздо серьезнее. Также см. раздел [«Оружие для рукопашного боя»](#).

Мин СЛ: 2 В: 2 фнт Пвр: (1d12+3) + РУ Длн: 7 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д

Гремучие жуки (Boom Bugs)

Стоимость: 200

Гигантская мутировавшая разновидность колорадских жуков с нестабильными внутренними химическими связями.

Взрывается, когда возбужден, обеспокоен, разозлен или заскучал.

Мин СЛ: 4 В: 4 фнт Пвр: 1d8+6 Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Шипастый шар (Phantasm (Fantasy) Ball)

Стоимость: 200

На первый взгляд это обыкновенный металлический шар размером с мяч для бейсбола. Однако, когда на него действует центробежная сила, из поверхности шара выдвигаются металлические шипы, превращая его в смертоносное оружие. Хотя Шары не наносят больших повреждений, в сочетании с ядом они могут быть опасным оружием.

Мин СЛ: 3 В: 3 фнт Пвр: (1d12+5) + РУ Длн: СЛ*2 ОД Н: 4 П: 5 О: н/д



Плазменная граната (Plasma Grenade)

Стоимость: 300

При детонации Плазменная граната расплещивает вокруг большое количество раскалённой плазмы. Всё в радиусе 1 гекса получает 1/3 повреждений от плазмы, а в радиусе 2 гексов получает 1d6 ОП от ударной волны.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: 5d10+40 Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Газовая граната (Gas Grenade)

Стоимость: 300

Эта граната не взрывается, а выпускает облако газа радиусом 6 гексов от центра «взрыва».

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: Особенное Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

Кислотная граната (Acid Grenade)

Стоимость: 300

Кислотные гранаты были созданы для деморализации противника. При взрыве выделяется едкая кислота, покрывающая всё пространство в радиусе 2 гексов. Вдобавок, всему в радиусе 2 гексов наносится 1d6 ОП от ударной волны.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: Особенное Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Световая граната (Flash Grenade)

Стоимость: 300

Ослепляющая световая граната, известная в отрядах спецназа как «вспышка», не взрывается как обычная



граната, а вместо этого испускает в одно мгновение очень яркий свет. Если противник не отвернулся, то он ослепляется на 1d10 Раундов после «взрыва». Всё живое в радиусе 2 гексов получает 1d6 ОП от ударной волны.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: Особенное Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д

Химическая граната (Tangle Grenade)

Стоимость: 300

Еще одна дьявольская игрушка, эта химическая граната не взрывается, но вместо этого выплескивает быстровысыхающий жидкий полимер, который опутывает и обездвиживает любое существо, персонажа или НИП в трехметровом радиусе от центра «взрыва». Чтобы выпутаться из затвердевшей ловушки необходимо сделать Бросок против Силы. Всё живое в радиусе 2 гексов получает 1d6 ОП от ударной волны.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: Особенное Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Зажигательная граната (Incendiary Grenade)

Стоимость: 300

Фактически, это улучшенная версия «Коктейля Молотова». При взрыве всё живое в радиусе 1 гекса получает 1d6 Осколочного повреждения, в радиусе 2 гексов получает 1d6 ОП от ударной волны, в радиусе 3 гексов всё покрывается огнём. Стоит заметить, что в отличие от «Коктейля Молотова», поджигать не требуется.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: 1d12+22 (+ огонь) Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Импульсная граната (Pulse Grenade)

Стоимость: 300

Вместо взрыва эта граната испускает нейтронные импульсы, выводящие из строя электронное оборудование. Полезно использовать против танков, киборгов, роботов и заполненных техникой комнат. Безвредно для живых существ.

Мин СЛ: 4 В: 1 фнт Пвр: 5d10 + 100 Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д



Модернизация оружия

Эта глава описывает всевозможные улучшения вашего оружия, встречаемые в игре. Некоторые из этих улучшений могут быть произведены только профессионалами - оружейниками. Другие же, как прицел ночного видения, можно купить или продать.

Модернизация холодного оружия

Со времён Войны огнестрельное оружие стало встречаться реже и поэтому смысленные люди стали заниматься поиском путей улучшения боевых характеристик холодного оружия. Далее следуют некоторые примеры модернизации холодного

оружия и те виды оружия, которые могут быть модифицированы.

Заточенное лезвие (Sharpened Blade)

Модификация лезвия оружия производится через тщательную его заточку с помощью камня или куска кремня. Этот процесс добавляет +4 к повреждению, наносимому оружием.

Отравление (Poison)

Одна из наиболее распространённых модификаций. Добавление отравляющего вещества (яда) на лезвие оружия или иглу. Применимо к оружию проникающего действия. Отравление приводит к более быстрой смерти объекта. Ниже приведен полный список типов яда.

Гнойный укол (Festering Tip)

Укол загрязнённым оружием с последующим нагноением - довольно старая идея. Она полезна в том случае, когда у вас нет намерения убить жертву. Если жертва провалит Бросок на Выносливость со штрафом в -5 за каждый полученный укол заражённым оружием, то она заболевает на 1d10 дней. По прошествии этого времени на теле вокруг раны развивается гангрена, и если её вовремя не удалить, то жертва умрёт в течение следующих 1d10 дней.

Динамит (Dynamite)

Взрывчатка привязывается к палке, шикарная идея, да?! Далее она детонирует в обычном режиме.

Зазубренное лезвие (Serrated Edge)

Зазубренное лезвие холодного оружия великолепно увеличивает режущую поверхность, что наносит больше повреждений этим оружием и рвёт плоть как пила. Зазубренное лезвие добавляет +4 к наносимому оружием повреждению.

Шипы (Barbed Point)

Металлические загнутые шипы, которые зацепляются внутри цели как гарпуны. Жертва с вонзенным в неё таким видом оружия будет продолжать двигаться, по крайней мере, до тех пор пока она не извлечет из себя этот своеобразный гарпун, тем самым нанеся себе 3d4 ОП. Очень полезно при охоте на крупного зверя или при необходимости завалить сильного противника.

Модернизация стрелкового оружия

Специально разработанные для огнестрельного оружия эти модификации могут улучшить характеристики почти любого оружия. Но не все улучшения будут применимы к различным видам оружия, например, излишней будет установка приклада на винтовку.

Тренога (Tripod)

Стоимость: 500

Это не модификация оружия, а цельное складное устройство, которое применяется для балансировки и поддержки крупного оружия во время автоматической стрельбы. Если оружие можно установить на треногу, то в его характеристиках отдельно будет указана увеличенная дальность стрельбы.

В: 7 фнт

Приклад (Stock)

Стоимость: 500

Они устанавливаются только на пистолеты и пистолеты-пулемёты (винтовки и автоматы изначально оснащены ими) и позволяют стрелку упереться прикладом в плечо, что придаёт оружию дополнительную устойчивость при ведении огня, тем самым увеличивается дальность точной стрельбы данного оружия на 5 метров. Приклады выполняются из дерева или металла, либо в складном металлическом варианте, что делает оружие более компактным.

Глушитель (Silencer)

Стоимость: 500

Одна из наиболее простейших модификаций. Глушитель крепится на конец ствола почти любого оружия. Пороховые газы в момент выталкивания пули из ствола создают громкий хлопок, Глушитель позволяет понизить либо совсем устранить этот звук. Прекрасная вещь для тех, кто прячется от людей или хочет кого-то подстрелить, но так, чтобы это никто не услышал.

Наращивание ствола (Rifled Barrel)

Стоимость: 1000

Наращивание стволов производится только для пистолетов и ПП. Увеличение длины ствола оружия повышает его точность. Происходит это за счет уменьшения внешнего влияния в первоначальный момент полета пули. К сожалению, это также влияет и на скорость полета пули - она уменьшается. Прицельная дальность оружия увеличивается на полные 20 метров, а повреждение, наносимое выстрелом из такого оружия, сокращается на -4.

Прицел ночного видения (Night Sight)

Стоимость: 2000

Этот прицел крепится сверху ствола и позволяет смотреть на мир в режиме теплового (инфракрасного) излучения. Когда оружие применяется с включенным Прицелом ночного видения, все модификаторы освещённости от темноты игнорируются.

Оптический прицел (Sniper's Scope)

Стоимость: 3000

Оптический прицел позволяет стрелку с легкостью определить цель и эффективно повышает дальность точной стрельбы. Заметьте, что снайперские винтовки уже оснащены Оптическими прицелами. Установка Оптического прицела приводит к увеличению дальности стрельбы оружия на 20 метров, но все выстрелы (для целей

Лазерный прицел (Laser Sight)

Стоимость: 3000

Небольшое устройство, которое крепится к нижней части ствола. Лазерный прицел позволит вам прицельно стрелять в различные части тела противника и не получать при этом никаких штрафов. Броски на Прицельные выстрелы совершаются как на Неприцельные, и снимаются все штрафы за прицеливание на части тела.

Быстрозарядник (Speed Loader)

Стоимость: 3000

Это устройство предназначено только для револьверов. При его использовании вы затратите всего лишь 1 ОД на перезарядку.

Расширенный магазин (Expanded Magazine)

Стоимость: 3000

Увеличение ёмкости магазина винтовок и автоматов производится профессионалами-оружейниками. Ёмкость расширенного магазина зависит от вида оружия и квалификации специалиста.

Боеприпасы

Эта глава описывает всевозможные боеприпасы. Некоторое оружие может стрелять разными разновидностями боеприпасов.

Сокращения:

КБ = модификатор Класа Брони (изменяет КБ цели)
СП = модификатор Сопротивления Повреждению (изменяет СП цели в категории «Нормальное»)
Кол = Количество патронов в одной упаковке
ЦМ = Цельнометаллическая пуля
ББ = Бронебойная пуля
СЦТ = пуля со Смещённым Центром Тяжести
ЭМИ = Электромагнитоимпульсный патрон
Пвр = Повреждение, наносимое цели данным видом боеприпасов

Боеприпасы для огнестрельного оружия

Пульки

Стоимость: 100

КБ: 0 СП: 0 Кол: 100 Пвр: 1d4

Стрела

Стоимость: 5

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 1d4

Дротик

Стоимость: 5

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 1d3

Болт

Стоимость: 5

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 1d6

Гарпун

Стоимость: 5

КБ: -10 СП: 0 Кол: 1 Пвр: 3d4

.22

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d6

.223 СЦТ

Стоимость: 350

КБ: 0 СП: -20 Кол: 20 Пвр: 1d8

.223 ЦМ

Стоимость: 400

КБ: 0 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d10

.223 ББ

Стоимость: 400

КБ: -15 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 20 Пвр: 1d6

30.06

Стоимость: 400

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d12

.303

Стоимость: 300

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d10

.357 «Магнум»

Стоимость: 150

КБ: -10 СП: -10 Кол: 50 Пвр: 1d6

.38

Стоимость: 100

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: 1d6

.44 «Магнум» Круглая пуля

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d8

.44 «Магнум» СЦТ

Стоимость: 200

КБ: 0 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d8

.44 «Магнум» ББ

Стоимость: 250

КБ: -10 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 20 Пвр: 1d6

.44 «Магнум» ЦМ

Стоимость: 250

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d10

.45

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: -5 Кол: 50 Пвр: 1d6

.50

Стоимость: 800

КБ: -10 СП: -10 Кол: 100 Пвр: 1d8

.50 БМГ

Стоимость: 1000

КБ: -10 СП: -20 Кол: 100 Пвр: 1d6

.50 УП (Урановое покрытие)

Стоимость: 1600

КБ: -30 СП: -50 Кол: 100 Пвр: 1d8

12мм к дробовику (Дробь)

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d10

12мм к дробовику (Пуля)

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d8

12мм к дробовику (ЭМИ)

Стоимость: 500

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 2d20 (небиологические цели)

12мм к дробовику (Резиновая пуля)

Стоимость: 100

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d4

2мм ЕС

Стоимость: 2000

КБ: -20 СП: -20 Кол: 20 Пвр: 1d10

4.7мм Безоболочечные

Стоимость: 1000

КБ: -10 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d10

5мм СЦТ

Стоимость: 400

КБ: 0 СП: -10 Кол: 50 Пвр: 1d6

5мм ЦМ

Стоимость: 500

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d8

5мм ББ

Стоимость: 500

КБ: -10 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 50 Пвр: 1d4

5.45мм

Стоимость: 500

КБ: 0 СП: -15 Кол: 50 Пвр: 1d8

5.56мм

Стоимость: 600

КБ: 0 СП: -20 Кол: 50 Пвр: 1d8

7.62мм

Стоимость: 300

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d10

7.65мм

Стоимость: 300

КБ: 0 СП: 0 Кол: 50 Пвр: 1d8

9мм Круглая пуля

Стоимость: 150

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d6

9мм СЦТ

Стоимость: 200

КБ: 0 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d6

9мм ЦМ

Стоимость: 250

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d8

9мм ББ

Стоимость: 250

КБ: -10 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 20 Пвр: 1d4

10мм СЦТ

Стоимость: 300

КБ: 0 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d6

10мм ЦМ

Стоимость: 350

КБ: 0 СП: 0 Кол: 20 Пвр: 1d8

10мм ББ

Стоимость: 350

КБ: -10 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 20 Пвр: 1d4

14мм СЦТ

Стоимость: 1000

КБ: 0 СП: -20 Кол: 20 Пвр: 1d10

14мм ЦМ

Стоимость: 1200

КБ: 0 СП: -10 Кол: 20 Пвр: 1d10

14мм ББ

Стоимость: 1200

КБ: -20 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 20 Пвр: 1d8

Кассета с иглами (Стандартные)

Стоимость: 1500

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: 3d10

Кассета с иглами ББ (Стандартные)

Стоимость: 2000

КБ: 0 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 10 Пвр: 2d8

Кассета с иглами (Отравленные)

Стоимость: 2300

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: Яд типа G

Кассета с иглами (с Биотоксином)

Стоимость: 4000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: 1d10 за Раунд в течение 10 раундов

Боеприпасы для гранатомётов, миномётов, ракетных и артиллерийских установок

40 мм Осколочная граната

Стоимость: 1000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 1d12+22 (+1d6 Ударн., +1d6 Оскол.)

40 мм Плазменная граната

Стоимость: 2000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 5d10+40 (+1d6 Ударн.)

40 мм Импульсная граната

Стоимость: 2000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 5d10+100
(небиологические цели)

51 мм Фугасный миномётный снаряд

Стоимость: 4000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 10d10 всему в радиусе 20 метров от взрыва; 1d6 Ударн. всем в радиусе 50 метров

51 мм Газовый миномётный снаряд

Стоимость: 6000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 7d10 и потеря сознания всем в радиусе 100 метров

60 мм Фугасный миномётный снаряд

Стоимость: 3000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 10d10 всему в радиусе 20 метров от взрыва; 1d6 Ударн. всем в радиусе 50 метров

60 мм Плазменный миномётный снаряд

Стоимость: 5000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 10d20 всему в радиусе 20 метров от взрыва

60 мм Импульсный миномётный снаряд

Стоимость: 7000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 5 Пвр: 20d20 всем
небиологическим целям в радиусе 20 метров от взрыва

Ракета (Фугасная)

Стоимость: 2000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: 6d8

Ракета (Бронебойная)

Стоимость: 2500

КБ: -10 СП: 0 Игнорирует СУ Кол: 10 Пвр: 6d6

Ракета (ЭМИ)

Стоимость: 3000

КБ: 0 СП: 0 Кол: 10 Пвр: 3d20 (небиологические цели)

Ракета ТОУ-II

Стоимость: 5000

КБ: -20 СП: -20 Игнорирует СУ Кол: 5

Баллон с горючим для огнемёта

Стоимость: 2000

КБ: 0 СП: -10 Кол: 10 Пвр: 3d8+ огонь

Баллон с плазмой для огнемёта

Стоимость: 3000

КБ: -10 СП: -10 Кол: 10 Пвр: 5d10+40

Баллон с отравляющим газом для огнемёта

Стоимость: 5000

КБ: н/д СП: н/д Кол: 5 Пвр: Отравляющий газ типа F всем незащищённым существам в 4 гексах от струи

Заряды для энергетического оружия

Малая энергобатарейка

Стоимость: 2000

КБ: н/д СП: н/д Кол: 20

Микроядерная батарея

Стоимость: 2000

КБ: н/д СП: н/д Кол: 20

Типы газов

Ниже следует краткий список типов газа, которые можно найти в Пустоши.

Горчичный газ (Mustard Gas)

Горчичный газ впервые был применён во время Первой Мировой Войны. Широко применялся во время позиционных боёв до тех пор, пока не был признан бесчеловечным. Из-за лёгкости производства, горчичный газ нашёл широкое применение в областях, где довоенные боеприпасы истощили себя. Действует через дыхательные пути. Наносит 1d10 Очков Повреждений за Раунд, проведённый в облаке газа, негативные эффекты воздействуют ещё на протяжении 1d10 Раундов после того, как цель покинула область распыления газа.

Перечный газ (Pepper Gas)

Другой легко производимый химикат, который приносит острую боль в области глаз, носа и горла, при этом не нанося существенных повреждений жертве. Разработан для того, чтобы обездвигить цель. Действует через дыхательные пути и при контакте с глазами. Если произошел контакт газа со слизистой глаз, то цель ослепляется на 2d20 Раундов. Если жертва вдохнула газ, то она теряет возможность двигаться из-за сильных приступов кашля на всё время нахождения в облаке газа и в течение 1d10 Раундов нахождения вне его. В тот момент, когда жертва обездвигена, она теряет все КБ от Ловкости, а на передвижение тратится в два раза больше Очков Действий (2 ОД на 1 гекс).

Кислотное облако (Acidic Cloud)

Отвратительная форма газовой атаки. Этот газ представляет из себя очень едкую кислоту, распылённую в парообразное облако. Действует при контакте с кожей и через дыхательные пути. Наносит 1d10 Очков Повреждений при вдохе за каждый Раунд пока жертва находится в облаке, а также 1d10 Очков Повреждений в течение 1d10 Раундов после того, как она покинет облако. При контакте с кожей жертвы наносит дополнительные 2d20 Очков Повреждений.

Усыпляющий газ (Sleeping Gas)

Название газа говорит само за себя - он погружает жертву в глубокий сон. Усыпленные не могут двигаться, и их Класс Брони уменьшается до значения КБ надетой брони. Действие газа продолжается 5d10 Раундов. Действует через дыхательные пути.

Противопехотный газ ТК-БМИ (TK-BMI Antipersonnel Gas)

Был разработан как альтернатива Горчичному газу в последние десятилетия 20-го столетия. Части тела жертвы под действием этого газа немеют и не чувствуют внутренней жгучей боли. ТК-БМИ наносит 1d10 Очков Повреждений за каждый Раунд, когда жертва находится в облаке газа, этот эффект также длится на протяжении 2d6 Раундов после того, как цель покинет облако. Действует через дыхательные пути.

Типы кислот

Кислота - едкое разъедающее вещество, способное проникать через кожу, металл и камень. Создается, как правило, в химических лабораториях, так как только там можно управлять химическими реакциями.

Кислота типа А

Этот тип кислоты вызывает сыпь среднего уровня, нанося тем самым 1d4 Очков Повреждений за Раунд. Смывается водой.

Кислота типа В

Этот тип кислоты прост в приготовлении, всего лишь смесь экстракта щелока с водой. Проникая через плоть вызывает ужасную боль, как результат - наносит 2d4 Очков Повреждений за Раунд. Поскольку создан на водной основе, то водой смыть невозможно - станет только хуже. Уксус - единственное вещество, которое способно обезвредить этот тип кислоты.

Кислота типа С

Этот тип кислоты - намного более сильная смесь. Прожигает цель, нанося ей 2d8 Очков Повреждений за Раунд. Хорошо смывается водой.

Кислота типа D

Самый сильнодействующий и вредоносный тип кислоты. Разработан для того чтобы причинять ужасную боль. Самый распространенный тип кислоты, обнаруженный на военных химскладах, поскольку до Войны ООН считало его «гуманным». Наносит 3d10 Очков Повреждений за Раунд, эффект длится 1d10 Раундов.

Ловушки

Здесь описано несколько основных видов ловушек. При подготовке новых видов злым персонажам существенно поможет их извращенное воображение.

Ловушка с сиреной (Bullhorn Trap)

Это простое устройство представляет из себя громкую сирену, подсоединенную к спусковому механизму. Когда ловушку задевают, срабатывает механизм тревоги, предупреждая всех в пределах слышимости о вторжении.

Тихая тревога (Silent Alarm)

Когда срабатывает, эта электронная ловушка оповещает находящегося в другом помещении или территории наблюдателя о присутствии злоумышленника. Попавший в ловушку даже не будет знать о том, что о его присутствии уже известно.

Газ (Gas)

Эта западня представляет из себя простую газовую канистру, соединенную со спусковым механизмом. Когда срабатывает, то распыляет облако газа диаметром 5 гексов.

Отравляющий укол (Poison Needle)

Срабатывая ловушка выстреливает в жертву покрытую ядом иглу.

Яма с кольями (Pit of Spikes)

Жестокая небольшая ловушка - яма с кольями является хорошо замаскированной ямой, утыканной - угадайте чем? - заостренными палками. Залудшая душа, попавшая в эту западню, получает 3d10 Очков Повреждений.

Взрывающаяся ловушка (Explosive)

Взрывчатка, соединенная со спусковым механизмом, который, когда спущен, подрывает её. В зависимости от квалификации подрывника, эта ловушка может разрядить в жертву и остальные ловушки.

Комбинированная ловушка (Claymore Trap)

Эта ловушка представляет из себя комбинацию ловушки с сиреной и взрывчаткой. Мало того, что взрывается, так ещё и издает громкие звуки в радиусе 200 метров, чтобы все знали о приближении злоумышленника. Вот так!

Мины

Противопехотная мина T13 (T13 Antipersonnel Mine)

Стоимость: 1000

T13 - взводится нажатием. Зарывается в землю, так, что ничего не подозревающая жертва может наступить на неё и потерять пару другую конечностей. Любому, находящемуся в смежном с взрывом гексе, наносятся 1d6 Осколочного повреждения и все, кто находится в пределах 3 гексов, получают 1d6 ОП от ударной волны.

Пвр: 1d20+20



Противотанковая мина T45-CE (T45-SE Antivehicle Mine)

Стоимость: 1500

Разработанные специально для уничтожения танков и другой бронетехники, мины серии Т45 невероятно разрушительны. Всё в пределах 2



гексов от взрыва получает 1d6 Осколочного повреждения, также любой, кто находится в радиусе 4 гексов от взрыва, получит 1d6 Оп от ударной волны.

Пвр: 3d20+20

Броня

Эта глава содержит описание различных способов самозащиты в пустыне. Со знаком «/» приведены Характеристики Снятие Урона и Сопротивление Повреждению. Обратите внимание, что использование брони может повысить или понизить Статы персонажа выше или ниже расовых максимумов и минимумов.

Сокращения:

В	= Вес
КБ	= модификатор Класа Брони
Н	= Сопротивление Нормальному Повреждению
Л	= Сопротивление Лазерному Повреждению
О	= Сопротивление Огненному Повреждению
П	= Сопротивление Плазменному Повреждению
В	= Сопротивление Взрывного Повреждению

Роба (Robe)

Стоимость: 90

Роба сделана из тонкого материала. Несмотря на то, что в этой одежде довольно неудобно драться, она все же обеспечивает какую-то защиту от некоторых типов атак. Скорее элемент гардероба, нежели броня.



В: 10 фнт КБ: 5 Н: 0/20 Л: 0/25 О: 0/10 П: 0/10
В: 0/10

Роба Братства (Brotherhood Robe)

Стоимость: 120

Эту тяжёлую робу носят только старейшины и техники Братства Стали, впрочем большинство техников предпочитают металлическую броню (в особенности Тесла-броню).

В: 11 фнт КБ: 6 Н: 1/20 Л: 0/25 О: 0/10 П: 0/20
В: 0/20

Кожаная куртка (Leather Jacket)

Стоимость: 250

Удачное дополнение любого гардероба. Кожаная куртка обеспечивает самую простую защиту. Да и выглядит она довольно круто. Почему? Всё просто: мой сынок носил такую же. Как выглядит сынок? Ну ... он выглядит круто.



В: 5 фнт КБ: 8 Н: 0/20 Л: 0/20 О: 0/10 П: 0/10
В: 0/20

Кожаная куртка мутанта (Mutant Leather Jacket)

Стоимость: 500

Подобные кожаные куртки были специально подогнаны под массивные размеры Супермутантов. Её не намного труднее сделать, чем обыкновенную Кожаную куртку, хотя дороже, так как на неё уходит больше кожи.



В: 12 фнт КБ: 8 Н: 0/20 Л: 0/20 О: 0/10 П: 0/10
В: 0/20

Кожаная броня (Leather Armor)

Стоимость: 700

Кожаная рубаша, для большей защиты крепко сбитая.



В: 8 фнт КБ: 15 Н: 2/25 Л: 0/20 О: 0/20 П: 0/10
В: 0/20

Броня рейдеров (Raider Armor)

Стоимость: 700

Прозванная так из-за носящих её бандитов, представляет собой скреплённые друг с другом металлической проволокой кожаные и металлические пластины, вместе образующие подобие колец, опоясывающих тело бойца. Не лучшая защита, но если придётся туго, сгодится и она.



В: 10 фнт КБ: 8 Н: 2/25 Л: 0/25 О: 0/15 П: 0/25
В: 0/20

Бронерубашка (Bullet-proof Shirt)

Стоимость: 800

Эта простая «рубашка» сделана из карбонполимеров и способна выдерживать попадание пуль с малым ускорением. Её можно носить под верхней одеждой, и никто её не заметит.

В: 10 фнт КБ: 10 Н: 3/30 Л: 0/20 О: 0/15 П: 0/10
В: 0/20

Изуверская броня (Vandal Armor)

Стоимость: 800

Улучшенная версия Брони рейдеров, представляющая собой толстые кожаные ремни, усиленные металлом и немного кевларом.

В: 25 фнт КБ: 15 Н: 3/25 Л: 1/30 О: 1/17 П: 1/30
В: 1/25

Кожаная броня Братства (Brotherhood Leather Armor)

Стоимость: 900

Стандартная кожаная броня членов Братства Стали. Если человек, одетый в эту броню, но не являющийся членом Братства, будет пойман членом Братства, его ждёт суровый допрос – конечно, если Рыцарь вообще захочет, о чём-то спросить, перед тем как стрелять.



В: 10 фнт КБ: 15 Н: 2/25 Л: 0/25 О: 0/15 П: 0/25
В: 0/20

Боевая кожаная куртка (Combat Leather Jacket)

Стоимость: 1000



Укреплённый вариант Кожаной куртки. Вам просто не удастся найти что-то ещё более стильное в постяядерном мире.

В: 7 фнт КБ: 20 Н: 2/30 Л: 0/20 О: 2/25 П: 0/10
В: 0/20

Кожаная броня МК II (Leather Armor MK II)

Стоимость: 1000

Укреплённая версия Кожаной брони, прикрывающая не только туловище, но и пах и руки.

В: 10 фнт КБ: 20 Н: 3/25 Л: 1/30 О: 1/17 П: 1/30 В: 1/25



Кожаная броня Братства МК II (Brotherhood Leather Armor MK II)

Стоимость: 1100

Улучшенная модель Кожаной брони Братства.

В: 10 фнт КБ: 20 Н: 3/25 Л: 1/30 О: 1/17 П: 1/30 В: 1/25



Броня из кожи Когтя Смерти (Deathclaw Hide Armor)

Стоимость: 1100

Эта броня была сделана из выдубленной кожи Когтя Смерти. Она выглядит довольно необычно, а чтобы её сделать надо раздобыть, собственно, Когтя Смерти и снять с него кожу. В основном такую броню носят вожди Повелителей зверей - племени каннибалов, умеющих телепатически контролировать диких животных. К сожалению, броня не защищает от огня, к тому же не позавидуешь тому, кого в этой броне увидит Коготь Смерти.

В: 15 фнт КБ: 15 Н: 5/20 Л: 3/20 О: 0/0 П: 3/20
В: 2/20

Металлическая броня (Metal Armor)

Стоимость: 1100

Бронежилет, собранный из приваренных друг к другу обрезков металла. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 25%.

В: 35 фнт КБ: 10 Н: 4/30 Л: 6/75 О: 4/10 П: 4/20
В: 4/25



Кевларовый бронежилет (Kevlar Vest)

Стоимость: 1200

Этот Бронежилет почти та же Бронерубашка, но сделанная из толстого слоя кевлара и заметная даже, если надета под одеждой.

В: 20 фнт КБ: 15 Н: 4/30 Л: 2/20 О: 4/20 П: 1/20
В: 3/30

Риверские обмотки (Reaver Banding)

Стоимость: 1200

Эта броня изготовлена Риверами из ткани и металла.

В: 10 фнт КБ: 20 Н: 3/25 Л: 2/30 О: 3/17 П: 2/30 В: 3/25



Броня мертвяков (Ghoul Armor)

Стоимость: 1300

Маленький комплект брони, разработанный мертвяками и для мертвяков. Имеет незначительный вес и обеспечивает самую примитивную защиту. Только мертвяки и карлики могут носить эту броню.

В: 10 фнт КБ: 10 Н: 0/20 Л: 0/25 О: 0/10 П: 0/25
В: 0/20



Усиленная броня мертвяков (Superior Ghoul Armor)

Стоимость: 1400

Кожаные лямки и металлические пластины, скреплённые друг с другом резиновыми ремнями. Несмотря на свой небольшой вес, эта модель брони обеспечивает вполне приличный уровень защиты. Только мертвяки и карлики могут носить эту броню.

В: 10 фнт КБ: 20 Н: 3/15 Л: 1/25 О: 1/15 П: 1/25
В: 1/20



Металлическая броня Братства (Brotherhood Metal Armor)

Стоимость: 1500

Стандартный комплект металлической брони членов Братства Стали. Встречается даже реже, чем Кожаная броня Братства. Эти прекрасно сделанные доспехи ещё не раз убергут их владельца от вражеских атак. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 25%.

В: 35 фнт КБ: 15 Н: 4/30 Л: 3/37 О: 4/15 П: 3/37
В: 4/25



Металлическая броня МК II (Metal Armor MK II)

Стоимость: 1900

Действительно хорошая броня, изготовленная искусными мастерами. Обычно их можно обнаружить только в густонаселенных районах. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 20%.

В: 35 фнт КБ: 15 Н: 4/35 Л: 7/80 О: 4/15 П: 4/25
В: 4/30



Металлическая броня Братства МК II (Brotherhood Metal Armor MK II)

Стоимость: 2100

Усовершенствованная версия Металлической брони Братства. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 20%.

В: 35 фнт КБ: 15 Н: 4/35 Л: 4/45 О: 4/20 П: 4/45
В: 4/30



Плотные обмотки (Greater Banding)

Стоимость: 2200

Изготовленная Риверами эта отличная модель брони состоит из металла и кевлара, вставленных в



плотную ткань и кожу. Неприхотлива и надёжна. Пожалуй, одна из лучших моделей брони, которые можно купить за деньги в Пустоши. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 15%.
В: 18 фнт КБ: 25 Н: 4/35 Л: 4/45 О: 4/20 П: 4/45
В: 4/30

Пластинчатая броня мутантов (Mutant Plate Armor)

Стоимость: 3000

Один из немногих видов брони, которую можно носить мутант. Эта «броня» на самом деле представляет собой скреплённые друг с другом кожаные ремни и металлические пластины, вместе образующие грубое защитное покрытие. Только мутанты могут носить эту броню.
В: 40 фнт КБ: 10 Н: 4/30 Л: 3/37 О: 4/15 П: 3/37
В: 4/25



Кевларовый бронекостюм (Kevlar Suit)

Стоимость: 3200

Полная нательная броня из кевлара. Тем не менее, эта броня не защищает от пуль с высоким ускорением (ружья, автоматы), но и не ограничивает свободу движений.
В: 20 фнт КБ: 20 Н: 4/40 Л: 3/20 О: 4/20 П: 1/20
В: 4/30

Шипованная пластинчатая броня мутантов (Spiked Mutant Plate Armor)

Стоимость: 4200

Будучи улучшенной версией обычной Пластинчатой брони мутантов, Шипованная броня обеспечивает более высокий уровень защиты, надёжности, но и весит она гораздо больше. Только мутанты могут носить эту броню.
В: 50 фнт КБ: 15 Н: 4/35 Л: 4/45 О: 4/20 П: 4/45
В: 4/30

Тесла-броня (Tesla Armor)

Стоимость: 4500

Металлическая броня, усиленная электромагнитными катушками для дополнительной защиты от энергетических атак. Обычно её можно найти только в высокотехнологичных регионах. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 20%.
В: 35 фнт КБ: 15 Н: 4/20 Л: 19/90 О: 4/10 П: 10/80
В: 4/20



Тесла-броня Братства (Brotherhood Tesla Armor)

Стоимость: 4800

Представляет собой улучшенный вариант Тесла-брони, изготовленный Братством Стали. Обычно эту броню носят только техники Братства. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 20%.
В: 35 фнт КБ: 15 Н: 4/20 Л: 15/85 О: 7/45 П: 15/85
В: 4/20



Боевая броня Братства (Brotherhood Combat Armor)

Стоимость: 4800

Стандартный комплект Боевой брони воинов Братства Стали. На этот усовершенствованный вариант Боевой брони можно иногда случайно наткнуться в магазинах больших городов. В комплекте уже имеется шлем. При использовании Боевой брони ваш персонаж получает бонус +20% к Сопротивлению Радиации.
В: 25 фнт КБ: 20 Н: 8/40 Л: 8/70 О: 7/50 П: 7/60
В: 8/40



Радиационный костюм (Radiation Suit)

Стоимость: 5000

Радиационный костюм необходим тому, кто собирается довольно долго находиться в радиоактивной зоне. Плюсом этого костюма является то, что он даёт 100% защиту не только от радиации, но и от газа. Излишне говорить, что встречается он весьма редко, и соответственно, представляет собой большую ценность. Ваш персонаж не сможет дополнительно надеть шлем под радиационный костюм. При использовании этой брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 30%.
В: 20 фнт КБ: 15 Н: 4/30 Л: 0/30 О: 10/60 П: 0/20
В: 4/40

Боевая броня (Combat Armor)

Стоимость: 6500

Этот стандартный комплект брони пехотинца довоенной эпохи теперь стал большой редкостью. Большинство из оставшихся в сохранности комплектов используется полицией больших городов или гангстерами с толстыми кошельками. В комплекте уже имеется шлем. При использовании этой брони ваш персонаж получает бонус +20% к Сопротивлению Радиации.
В: 20 фнт КБ: 20 Н: 5/40 Л: 8/60 О: 4/30 П: 4/50
В: 6/40



Боевая броня МК II (Combat Armor MK II)

Стоимость: 8000

Являясь усовершенствованной версией Боевой брони, Боевая броня МК II даёт владельцу более совершенную защиту от атак. Первоначально предназначалась для солдат, ведущих боевые действия на передовой. В комплекте уже имеется шлем. При использовании этой брони ваш персонаж получает бонус +20% к Сопротивлению Радиации.
В: 20 фнт КБ: 25 Н: 6/40 Л: 6/65 О: 5/35 П: 5/50
В: 9/45



Изоляционная броня Братства (Brotherhood Environmental Armor)

Стоимость: 9000

Братство Стали разработало эту усовершенствованную модель Защитного от враждебной



окружающей среды костюма для оперативных действий в особых ситуациях. Сочетая в себе защитные функции Радиационного костюма и используя систему фильтрации воздуха Энергоброни, эта броня также обеспечивает владельцу некоторую защиту от других типов атак. Прекрасно подходят для Рыцаря, отбивающегося от мертвяков, или для путешественника, убившего Рыцаря, и теперь отбивающегося от мертвяков. Эта броня фильтрует все виды газов (Сопротивление Газу 100/100), а также дает бонус +60% к Сопротивлению Радиации и +50% к Сопротивлению Ядам. В комплекте уже имеется шлем. При использовании этой неудобной брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 50%, Умений Доктор, Взлом, Кража и Ремонт - на 10%, а Умений Первая Помощь и Наука - на 5%.

В: 30 фнт КБ: 10 Н: 5/40 Л: 5/55 О: 4/40 П: 5/55
В: 6/40

Изоляционная броня Братства МК II (Brotherhood Environmental MK II)

Стоимость: 10000

Усовершенствованная версия Изоляционной брони Братства. Дает бонус +90% к Сопротивлению Радиации, 100/100 Сопротивлению Газу, +75% к Сопротивлению Ядам. В комплекте уже имеется шлем. При использовании этой брони ваш персонаж получает штраф -1 к Восприятию; вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 50%, Умений Доктор и Взлом на 11%, Умений Ремонт и Кража на 10%, Умения Первая Помощь на 7%, Умения Наука на 5% и Умения Вождение на 2%. Такова цена достойной защиты. Излишне говорить, что только самые высокопоставленные чины Братства имеют доступ к этому виду брони.

В: 35 фнт КБ: 10 Н: 6/40 Л: 6/60 О: 5/42 П: 6/60
В: 9/45

Псевдохитиновая броня (Pseudo-Chitin Armor)

Стоимость: 10000

Этот экспериментальный образец брони был изготовлен с использованием новейших разработок в области генной инженерии. Проще говоря, эта броня служит наружным скелетом ее владельца, обеспечивая ему защиту от многих обычных атак. Плюс ко всему, Сопротивление Радиации владельца этой брони повышается на 20%. Ваш персонаж не сможет одновременно носить шлем и псевдохитиновую броню.

В: 20 фнт КБ: 30 Н: 10/50 Л: 4/20 О: 10/60 П: 4/20
В: 5/50

Энергоброня (Power Armor)

Стоимость: 12500

Этот металлический комплект брони, изготовленный с использованием новейших технологий, пожалуй, лучшая на сегодняшний день модель брони для самозащиты в Пустоши. Обычно её носят только



Рыцари Братства, а также представители иных организаций, имеющих доступ к довоенным технологиям. Надевший Энергоброню, благодаря мощным сервоприводам, получает +3 к Силе. Дает бонус +30% к Сопротивлению Радиации и +15% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. В комплекте уже имеется шлем. При использовании брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, Наука и Ремонт на 10%.

В: 35 фнт КБ: 25 Н: 12/40 Л: 18/80 О: 12/60 П: 10/40
В: 20/50

Укреплённая энергоброня (Hardened Power Armor)

Стоимость: 15000

Благодаря открытиям в области химии, учёным удалось улучшить данный вид брони. Как и простая Энергоброня, Укреплённая энергоброня даёт бонус +30% к Сопротивлению Радиации и +15% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. Надевший Укреплённую энергоброню благодаря мощным сервоприводам брони получает +3 к Силе. В комплекте уже имеется шлем. При использовании брони вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, Наука и Ремонт на 10%.

В: 50 фнт КБ: 25 Н: 13/50 Л: 19/90 О: 14/70 П: 13/50
В: 20/60



Энергоброня Братства (Brotherhood Power Armor)

Стоимость: 17000

Эта модель энергоброни была специально разработана учёными Братства для Паладинов. Она удивительно упругая и выглядит очень стильно. Надевший эту броню получает +3 к Силе, но получает штраф в -1 к Восприятию. Дает бонус +30% к Сопротивлению Радиации и +15% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. В комплекте уже имеется шлем. При использовании Энергоброни Братства вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, «Наука» и Ремонт на 10%.

В: 42 фнт КБ: 30 Н: 13/50 Л: 16/70 О: 13/60 П: 16/70
В: 20/60



Улучшенная энергоброня Братства (Brotherhood Advanced Power Armor)

Стоимость: 20000

Эта модель брони - улучшенный вариант Энергоброни Братства Стали. Дает бонус +60% к Сопротивлению Радиации и 20% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. В комплекте уже имеется шлем. При использовании Улучшенной энергоброни



Братства её владелец получает +4 к Силе, но -2 к Восприятию; вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, Наука и Ремонт на 10%.

В: 50 фнт КБ: 35 Н: 18/60 Л: 17/55 О: 15/65 П: 17/55 В: 10/50

Улучшенная энергоброня (Advanced Power Armor)

Стоимость: 20000

Улучшенная энергоброня была собрана на основе усовершенствований Энергоброни, произведенных техниками в основном уже после Войны. Это крайне редкая модель брони, которую можно найти только в организациях, так или иначе связанных с военными службами США, существовавшими до Войны. К примеру, одной из таких организаций является Анклав. Даёт бонус +60% к Сопротивлению Радиации и +20% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. В комплекте уже имеется шлем. При использовании Улучшенной энергоброни её владелец получает +4 к Силе, но вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, Наука и Ремонт на 10%. Улучшенная энергоброня имеет встроенную систему ночного видения, поэтому любые модификаторы освещённости от темноты игнорируются.

В: 30 фнт КБ: 30 Н: 15/55 Л: 19/90 О: 16/70 П: 15/60 В: 20/65



Улучшенная энергоброня МК II (Advanced Power Armor MK II)

Стоимость: 35000

Единственной известной группировкой, имеющей доступ к этой модели энергоброни, является Анклав. Даёт бонус +75% к Сопротивлению Радиации и +40% к Сопротивлению Ядам, а также обеспечивает 100/100 Сопротивление Газу. В комплекте уже имеется шлем. При использовании Улучшенной энергоброни МК II её владелец получает +4 к Силе; вероятность успешного применения Умения Красться уменьшается на 75%, а Умений Первая Помощь, Доктор, Взлом, Кража, Наука и Ремонт на 10%. Как и простая Улучшенная энергоброня, она имеет встроенную систему ночного видения, поэтому любые отрицательные модификаторы освещённости от темноты игнорируются.

В: 50 фнт КБ: 35 Н: 18/60 Л: 19/90 О: 16/70 П: 18/60 В: 20/70



Шлемы

Шлемы можно носить независимо от остального комплекта брони. Сняв шлем, ваш персонаж теряет незначительное количество очков КБ и, в некоторых случаях, определённые типы Сопротивлений.

Для шлемов Сопротивление Повреждению и Снятие Урона учитываются только в случае Прицельного выстрела в голову. Взрывные СУ/СП

не включены в характеристики шлемов, так как взрывы не могут быть Прицельными. Если шлем не представляет защиту для глаз, то его СУ/СП для Прицельного выстрела в глаза всегда равны 0/0.

Кожаная шапка (Leather Cap)

Стоимость: 90

Обычная шапка, изготовленная из выдубленной кожи брамина.

В: 1 фнт КБ: 3 Н: 1/25 Л: 0/20 О: 0/20 П: 0/10

Рейдерский шлем (Raider Helmet)

Стоимость: 100

Шлем сделан из кожи и металлических пластин, чаще всего его носят рейдеры. Входит в комплект Изуверской брони.

В: 4 фнт КБ: 3 Н: 3/25 Л: 0/25 О: 1/15 П: 0/25

Укреплённый кожаный шлем (Hardened Leather Cap)

Стоимость: 120

Шлем сделан из выдубленной и укрепленной кожи брамина.

В: 2 фнт КБ: 4 Н: 2/30 Л: 1/30 О: 1/20 П: 1/30

Металлический шлем (Metal Helmet)

Стоимость: 200

Обеспечивает некоторую защиту головы и лица. Изготавливается из практически любого вида металла, но может повредить, если не был сделан, как следует, или неправильно одет на голову.

В: 5 фнт КБ: 6 Н: 4/30 Л: 6/75 О: 4/10 П: 3/35

Металлический шлем МК II (Metal Helmet MK II)

Стоимость: 250

Прекрасно сработанный из высококачественного металла шлем.

В: 5 фнт КБ: 6 Н: 4/35 Л: 7/80 О: 4/20 П: 4/25

Шлем из черепа Когтя Смерти (Deathclaw Skull Helmet)

Стоимость: 250

Шлем сделан из черепа Когтя Смерти, носится вождями Повелителей зверей.

В: 4 фнт КБ: 5 Н: 5/30 Л: 3/10 О: 0/10 П: 3/20

Головная перевязь (Head Banding)

Стоимость: 300

Это покрывающие всю голову полосы ткани и куски металла, которые носят Риверы. Входит в комплект Риверских обмоток. Перевязь обеспечивает защиту глаз.

В: 4 фнт КБ: 7 Н: 4/30 Л: 3/40 О: 1/40 П: 3/20

Кевларовая каска (Kevlar Derby)

Стоимость: 350

Этот шлем из кевлара прекрасно защищает от пуль движущихся с малой скоростью, входит в комплект Кевларового бронекостюма.

В: 4 фнт КБ: 7 Н: 4/30 Л: 3/20 О: 4/20 П: 1/20

Рогатый шлем мутанта (Mutant Horned Helmet)

Стоимость: 350

Этот шлем сделан из толстого металла и используется только мутантами. Входит в комплект Пластинчатой брони мутанта.

В: 10 фнт КБ: 6 Н: 4/30 Л: 4/45 О: 4/20 П: 3/35

Боевой шлем (Combat Helmet)

Стоимость: 500

Входит в комплект Боевой брони. Изготовлен из кевлара и уплотнённого пластика.

В: 5 фнт КБ: 9 Н: 5/40 Л: 8/60 О: 4/30 П: 4/50

Боевой шлем МК II (Combat Helmet МК II)

Стоимость: 700

Улучшенная версия Боевого шлема. Представляет защиту глазам и входит в комплект Боевой брони МК II и Боевой брони Братства.

В: 5 фнт КБ: 10 Н: 7/40 Л: 8/70 О: 5/35 П: 5/50

Изоляционный шлем (Environmental Helmet)

Стоимость: 900

Этот шлем обеспечивает минимум защиты, но является основной частью системы фильтрации воздуха. Не работает без остального комплекта Изоляционной брони.

В: 7 фнт КБ: 11 Н: 5/30 Л: 5/55 О: 4/40 П: 5/55
СГ: 100/10

Шлем Энергоброни (Power Armor Helmet)

Стоимость: 1500

Несмотря на разнообразие форм и размеров, шлем энергоброни, пожалуй, самый известный «головной убор» в Пустоши. Не работает без остального комплекта брони.

В: 10 фнт КБ: 13 Н: 12/40 Л: 16/70 О: 12/60 П: 16/70
СГ: 100/20

Шлем Улучшенной энергоброни (Advanced Power Armor Helmet)

Стоимость: 2000

Это существенно улучшенная версия шлема базовой Энергоброни. Он входит в комплект Улучшенной энергоброни. Шлем обеспечивает защиту глаз.

В: 10 фнт КБ: 15 Н: 15/55 Л: 17/75 О: 15/65 П: 15/60

Снаряжение

К снаряжению относится всё, что не является оружием, боеприпасами, броней или модернизацией оружия. Вот список часто встречающегося в Пустоши и наиболее используемого снаряжения.

Световая шашка (Flare)

Стоимость: 10

Полая металлическая трубка, заполненная химическим реактивом, который после активирования, около часа будет ярко испускать свет.

Вес: 1 фнт



Зажигалка (Lighter)

Стоимость: 10

Понадобится, чтобы поджечь «Коктейль Молотова» или подпалить деревянный мост.

Вес: 1 фнт

Фонарик (Flashlight)

Стоимость: 15

Небольшой фонарик, питаемый от специальной энергодатерейки. Обычно его хватает на 30 часов непрерывной работы.

Вес: 1 фнт

Верёвка (Rope)

Стоимость: 25

И какая же ролевая игра обойдётся без мотка верёвки? Пожалуй, это самый необходимый предмет во всём мире. Моток верёвки длиной около 10 метров.

Вес: 10 фнт



Лопата (Shovel)

Стоимость: 30

Ты копать-та мошешь, дикарь, э?

Вес: 15 фнт



Плотницкий молоток (Claw Hammer)

Стоимость: 40

Весьма полезный инструмент - плотницкий молоток позволяет одинаково легко вбивать гвозди и вытаскивать их обратно.

Опробуйте его на всех этих пижонах – нечего им ходить по Пустоши в костюме Элвиса!

Вес: 4 фнт



Отмычка (Lockpick)

Стоимость: 40

Добавляет +50% к Умению Взлома при вскрытии простых замков. Зачастую этого хватает, чтобы вскрыть замок без ключа.

Вес: 1 фнт



Набор инструментов техника (Tool Set)

Стоимость: 50

Набор основных инструментов, содержащий небольшие кусачки, плоскогубцы, различные отвёртки и молоток. Предназначен для небольших ремонтных работ.

Вес: 15 фнт



Защитные сапоги (Boots)

Стоимость: 80

Пара кевларовых кислотостойких сапог. На некоторое время они защищают ноги от агрессивной химической среды. Легко надеваются и снимаются.

Вес: 5 фнт



Скальпель (Scalpel)

Стоимость: 140



Стандартный инструмент для хирургических операций. Этот хирургический нож полностью сделан из нержавеющей стали; его лезвие поразительно острое. Скальпель не то чтобы хорошее холодное оружие, но если потребуется - дырку проделает враз. Если персонаж использует скальпель, то это дает ему +10% к Умению Доктора. См. также раздел «Холодное оружие».

Вес: 1 фнт

Противогаз (Gas Mask)

Стоимость: 150

Полная резиновая маска обеспечивает защиту 100/0 против отравляющих газов от попадания в организм через дыхательные пути. Обычно помогает против гранаты с горчичным газом, выпущенной в сторону отряда. Следует заметить, что противогаз не блокирует радиацию.

Вес: 3 фнт

Отличные отмычки (Expanded Lockpick Set)

Стоимость: 150

В этом наборе отмычек есть всё, что используют самые ушлые воры-домушники, чтобы взломать обычные механические замки. Прибавляет +70% к Умению Взлома во время использования.

Вес: 1 фнт



Сейфовые отмычки (Safecracking Kit)

Стоимость: 200

Подобные отмычки необходимы для вскрытия большинства сейфов, прибавляя при применении +20% к Умению Взлома.

Вес: 5 фнт

Электронная отмычка (Electronic Lockpick)

Стоимость: 250

Этот ценное устройство крайне необходимо при взломе электронных замков. Перегружая компьютерную систему защиты, он полностью выводит из строя запирающее устройство, разблокируя замок. Подобные отмычки доступны только членам воровских гильдий.

Вес: 3 фнт



Динамит (Dynamite)

Стоимость: 275

Взрывное устройство, состоящее из нескольких шашек динамита, детонатора и таймера. Закладка взрывчатки требует успешной проверки Умения Ловушки, неудача будет означать, что таймер установлен неправильно и сработает в неподходящее время (раньше или позже). Динамит причиняет 1d20+30 ОП всему, что находится в радиусе 1 гекса, а также 1d6 ОП от ударной волны в радиусе 4 гексов от центра взрыва.

Вес: 5 фнт



Аптечка (Medical Kit)

Стоимость: 300

При использовании Аптечка первой медицинской помощи заменяет успешную проверку Умения Первой Помощи, восстанавливая 1d10 Очков Жизни в течение 1d10 минут. Используется однажды.

Вес: 4 фнт



Счётчик Гейгера (Geiger Counter)

Стоимость: 300

Это небольшое полезное устройство не только отображает количество рад, находящееся в человеке, но и замеряет радиационный фон окружающей среды. Бывает полезным, когда надо узнать, опасен ли громадный светящийся кратер впереди.

Вес: 5 фнт



Пластид - взрывчатка Си-14 (Plastique - C-14 Plastic Explosive)

Стоимость: 400

C-14 - это улучшенная версия классической взрывчатки C-4. Существует в виде пластилиновой тянущейся субстанции, пригодной для детонации. Пластид очень удобен, поскольку может повторить любую форму и применяется для узконаправленных подрывов или взрывов с широкой поражающей площадью. Обычно C-14 - субстанция белого или серого цвета, по внешнему виду напоминающая строительную мастику. Пластид причиняет 2d20+30 ОП всему, что находится рядом с ним, половину этого повреждения в радиусе 1 гекса, а также 1d6 ОП от ударной волны в радиусе 4 гексов от центра взрыва. Для усиления взрывного эффекта можно комбинировать несколько пластин C-14.

Вес: 2 фнт



Сумка хирурга (Doctor's Bag)

Стоимость: 450

Сумка хирурга укомплектована различными специальными инструментами, необходимыми при диагностике и обработке увечий различной степени тяжести. Если персонаж использует Сумку хирурга, это прибавляет +15% к его Умению Доктора, но только для лечения сломанных конечностей и ослепления.

Вес: 10 фнт



Электронная отмычка, модель II (Electronic Lockpick Mark II)

Стоимость: 500

Это усовершенствованная Электронная отмычка, которая в предвоенное время широко использовалась взломщиками, хакерами и оперативниками спецслужб. С помощью этой электронной отмычки можно вскрыть не только любой электронный замок, но и получить доступ к секретам главных серверов организаций, минуя преграды охранных систем, к электронным



системам управления и различным компьютерам - от карманных до суперкомпьютеров.

Вес: 5 фнт

Набор инструментов механика (Vehicle Repair Kit)

Стоимость: 500

Этот Набор включает в себя самые необходимые инструменты для ремонта автомобилей (равно как и для ремонта любого сложного механического устройства). В Набор встроен компьютер, что позволяет диагностировать ремонтируемое устройство на предмет выявления неполадок, а имеющиеся инструменты и материалы позволяют их устранить.

Вес: 20 фнт



Медицинские препараты (Стимуляторы)

В постядерном мире есть много вариантов медикаментозного химического улучшения возможностей организма, но не все из них безопасны. Препараты всегда напрямую воздействуют на персонаж, но какое конкретно они окажут действие до применения не всегда удаётся выяснить. Например, как узнать что это за лекарство в шприцах в найденной посреди Пустоши коробке; единственный способ самому уколиться и посмотреть, что будет дальше. Заметьте, что создатель этой игры НЕ рекомендует делать этого в реальной жизни.

Следует заметить, что все препараты могут изменять Характеристики персонажа выше или ниже расовых максимумов и минимумов. Как только стимуляторы вырабатывают свой полезный эффект, Статы возвращаются к нормальному уровню, а затем на них начинают оказывать понижающее действие негативные эффекты.

«Улёт» (Jet)

Стоимость: 25

«Улёт» - это новый уличный наркотик-стимулятор постядерного мира. Практически никому не известно в результате чего и для чего он появился, однако ходят слухи, что мафиозные боссы выпускают его, чтобы контролировать уличные толпы. Учитывая, что «Улёт» вызывает привыкание практически после первого применения, эти слухи не трудно принять за правду. Дозы «Улёта» поставляются в ингаляционных колбах (стеклянная бутылка с устройством для вдыхания паров препарата через нос), которые до этого применялись только астматиками. После вдыхания «Улёта», на 1d10 часов человек получает +2 ОД (в общей сумме максимум до 13 ОД), +1 СЛ, +1 ВС. По прошествии этого времени человек теряет 2 ОД, 3 СЛ и 3 ВН. «Улёт» на 80% привыкаемый. Ходят слухи, что где-то есть сыворотка, снимающая зависимость от него, но где есть такое средство - не известно.



Лечебный порошок (Healing Powder)

Стоимость: 50

Это простой излечивающий порошок, который при употреблении внутрь, помогает при слабых ранениях. Он вылечивает 1d10+5 ОЖ, но приводит к потере 1 ВС на 1 час после употребления. Не привыкаем. При многократном одновременном применении негативные эффекты порошка суммируются.



Стимпак (Stimpak)

Стоимость: 150

Стимулирующие пакеты - это упаковки в форме и с функцией шприца, которые облегчают боль и способствуют клеточному митозу, позволяя клеткам быстро регенерировать. Стимпакеты были широко распространены перед Войной и могут быть найдены практически повсюду. Введённый стимпак излечивает 1d10+10 ОЖ. Не привыкаем.



«Ву-ду» (Voodoo)

Стоимость: 50

Это туземный медицинский препарат, изготавливаемый из органов мёртвых животных, который при употреблении внутрь (мням-мням!) наделяет пациента чувствами нескисаеваемости и могущества. На 30 минут «Ву-ду» придаёт бонусы +2 ЛВ, +3 УД, +20% к Сопротивлению Нормальному Повреждению. Спустя полчаса пациент впадает в депрессию и теряет 2 ЛВ, 3 УД и ВСЮ Сопротивляемость Нормальному Повреждению. «Ву-ду» на 20% привыкаем.



Противоядие (Antidote)

Стоимость: 150

Выработанное из дистиллированных ядов с добавлением антител Противоядие одной дозой снимает один уровень отравления. На вкус и вид Противоядие похоже на сироп, поставляется в маленьких бутылочках. В Пустоши нет официального производителя Противоядий и, зачастую, их делают все кому не лень - доктора, прохожие знахари, и продают по явно завышенной цене. Не привыкаемо.



Усиленное противоядие (Advanced Antidote)

Стоимость: 200

Это противоядие производится в технически развитых организациях (как, например, Братство Стали, Анклав или НКР). Оно поставляется в небольших шприцевых упаковках и снимает два уровня отравления. Не привыкаемо.



«Вышибало» (Buffout)

Стоимость: 200

«Вышибало» - это вид кратковременно действующего



стероида, который на небольшой срок повышает активность митохондрий в мускульных тканях. К сожалению, этот химикат нарушает работу мозга. Принимать эти химикаты выгодно только борцам на ринге, но не рекомендуется употреблять водителю боевого танка. Приняв «Вышибало», человек получает +2 к СЛ, +2 к ЛВ и +3 к ВН. Эффект от применения длится половину (с округлением вниз) 1d10 часов. После того, как эффект пройдет, человек на 1d10 часов теряет 3 СЛ, 3 ЛВ и 2 ВН. «Вышибало» на 30% привыкаем.

«Ментат» (Mentats)

Стоимость: 280

«Ментат» повышает осматриваемость и настороженность человека на короткое время, но затем приходится расплачиваться ужасными побочными эффектами. Он был разработан как экспериментальный наркотик военного применения, но вследствие больших объемов производства распространился среди гражданских и был популярен на улицах во время перед Войной. После употребления пилюль «Ментата» у человека повышаются ВС на 2, ИН на 2 и ОБ на 1. Эффекты длятся 1 час, а затем пациент получает -4 к ВС, -4 ИН и -3 ОБ на 1d10 часов. «Ментат» на 60% привыкаем.



Жвачка «Горячка» (After Burner Gum)

Стоимость: 350

Создание в начале 21 века жевательной дозы «Горячки» было попыткой легализации «мягкой» формы наркотиков амфитаминовой группы: небольшие кристаллы метаамфитамина были смешаны с жевательной массой. В результате получился жевательный наркотик с небольшим периодом действия (всего несколько минут) и с небольшим простым циклом производства. Жевание «Горячки» придает +1 к СЛ, +1 к ВС, +2 ОД на 1d10 минут. После этого времени, пациент теряет -1 СЛ, -2 ВС на 1 час. «Горячка» на 30% привыкаема.



«Психо» (Psycho)

Стоимость: 400

«Психо» явился наркотиком, с эффектами противоположными эффектам «Ментата», но с прибавлением эффекта ускорения. Этот химический «коктейль» быстро привыкаем и производит ужасные побочные эффекты, но быстрота и легкость производства делает его доступным для большинства наркоманов. После введения препарата у пациента возрастает ЛВ на +3, но ИН понижается на -3. Эффект «Психо» длится 1d10 часов, а по истечении этого времени человек теряет -3 ко ВСЕМ Первичным Характеристикам, кроме УД на 1d10 часов. «Психо» на 50% привыкаем.



Суперстимпак (Super Stimpak)

Стоимость: 500

Это комбинированный медицинский препарат с сильным исцеляющим действием, разработанный для излечения у солдат тяжёлых ранений



прямо на поле боя. Суперстимпак, поставляемый в виде перевязи из шприцов, которая крепится вокруг руки, в разные промежутки времени впрыскивает сбалансированные дозы препаратов, усиливая общий излечивающий эффект. Общее время впрыскивания небольшое - какая-нибудь пара секунд, но в эти мгновения Суперстимпак вылечивает 5d10+50 ОЖ, однако спустя 1 час после применения препарата от медикаментозного шока человек теряет 1d10 ОЖ. Поэтому к тому времени следует запастись другими формами восстанавливающих препаратов - ведь Очки Жизни могут упасть до опасного уровня. Не привыкаем.

Травмпакет Братства Стали (Brotherhood of Steel Trauma Pack)

Стоимость: 600

Это смесь медикаментозных препаратов разработана Братством Стали для использования в гуще боя. Травмпакет в невероятной степени повышает репродуктивный внутриклеточный процесс, что приводит к мгновенной регенерации 6d10+60 ОЖ, но спустя 1 час часть восстановившихся клеток - 2d10+30 ОЖ -отмирает. Не привыкаем.



«Мутти» (Mutie)

Стоимость: 700

«Мутти» - это химикат, воспроизводящий на короткое время эффект вируса ВПЭ. После впрыска этого препарата человек получает +4 к СЛ, +4 к ВС, -4 к ОБ и -4 к ИН на 1d10 часов. После этого необходимо Бросить на Выносливость и в случае негативного результата человек потеряет 4d10 ОЖ. Следует заметить, что на супермутантов этот препарат не действует. «Мутти» на 20% привыкаем.



Ультрастимпак (Ultra Stimpak)

Стоимость: 1000

Это самый мощный известный препарат на планете, который запускает работу репродуктивных внутриклеточных процессов организма в истощённом безумном ритме, немедленно излечивая 10d10+50 ОЖ. Через 1d10 часов необходимо Бросить на Выносливость, при негативном результате пациент теряет все вылеченные ОЖ, а при положительном - только лишь половину восстановленных ОЖ. Ультрастимпаки доступны лишь в таких технически развитых организациях как Братство Стали и Анклав.



«Радовон» (Radaway)

Стоимость: 1500

Радовон - это мало применяемый в довоенное время медицинский химический препарат, который стал чрезвычайно полезным после ядерной войны. Препарат поставляется в упаковке с капельницей и вводится в организм в течение 1 часа. В крови пациента «Радовон» зацепляет радиоактивные частицы и выводит их из организма. 1 день спустя после применения, пациент теряет 25 рад, 2 дня спустя - еще 25 рад. К сожалению, «Радовон» привыкаем на 20%.



«Радамкрест» (Rad-X)

Стоимость: 2000

Лучше перебить, чем недобдеть. Как вы считаете? Для этой цели и был создан «Радамкрест». В довоенное время он практически не находил применения, создавался и хранился военными - потому они и не известны в постядерном мире. «Радамкрест» - это пилюля, которая после употребления повышает на 1d10 часов Сопровождаемость Радиации на 50%, что достигается за счет создания «антител» в организме пациента. Не привыкаем.



Транспортные средства

Сюда включено краткое описание транспортных средств, встречаемых в мире Fallout. Следует помнить, что большинство машин было разрушено, переделано, простаивало без ухода в течение сотни с лишним лет после Войны. Все это долгое время ни новых машин, ни запасных частей к ним не выпускалось, поэтому наиболее хрупкие и подверженные износу части, например, шины, особенно трудно найти.

Автомобили заправляются от Малых энергобатареек и Микроядерных батарей. Ниже приведены лишь простые типы транспортных средств, когда же по ходу игры отряд игроков обнаружит машину, её характеристики можно будет определить в приблизительном соответствии с указанными здесь моделями транспортных средств. Машины не покупаются и не продаются - также, как какое-нибудь оружие или броня - поэтому к ним не указывается цена. Если на машине установлено орудие - это будет обозначено в описании её характеристик. Для уточнения действия указанных параметров автомобилей смотрите главу [«Бой с применением транспортного средства»](#).

Сокращения:

МС = Максимальная Скорость в КМ/Ч
ВУ = Величина Ускорения автомобиля (в КМ/Ч за Раунд)
СТ = Скорость Торможения (в КМ/Ч за Раунд)
РП = Радиус Поворота (в Метрах)
МД = Максимальная Дальность на полном баке (в Километрах)

ПМ = количество пассажирских Посадочных Мест (в Штуках)
ГП = ГрузоПодъемность (в багажнике, на крыше и т.п.) - максимально возможный вес транспортируемого груза для этой машины (в Фунтах)
ЦК = Целостность Корпуса в Очках Жизни, включает системы: К (Корпус), Д (Двигатель), У (система Управления), З (система Зажигания), Ш (Шасси/колёсная база - шины или гусеницы; указывается количество колёс/гусениц - х число).
СП Н: Л: О: П: В: = Соппротивление Повреждению или «броня» транспортного средства (повреждение - Нормальное, Лазерное, Огненное, Плазменное, Взрывчатое). СП выражается в процентах.

Легковые автомобили, грузовики и транспорты

В этом обзоре представлены в основном обычные невоенные легковые и грузовые автомобили, которые особенно часто встречаются в Пустоши.

Легковые автомобили

«Корвега «Шоссейщик» (Corvega «Highwayman»)

«Шоссейщик», считавшийся столпом американской цивилизации в довоенное время, - это нечто среднее между спортивным и семейным автомобилем. Довольно вместительная, эта машина может передвигаться по большинству типов местности. Основная конструкция «Шоссейщика» не предусматривает наличие установленного орудия. Для заправки бака требуется 30 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
160 60 50 5 480 5 2500
ЦК: (К: 175 Д: 50 У: СП: (Н: 10 Л: 0 О:
40 З: 40 Ш: 10 (x4) 0 П: 0 В: 10)

«Канонеро СУВ» (Canyonero SUV)

Как еще можно назвать полноприводный автомобиль, покрытый пылью бездорожья, вместительный и мощный? Внедорожник! Эти авто были очень популярны в Америке в предвоенное время за свой внушительный вид и относительную безопасность вождения. Внедорожники немного медленные. Лишь немногие из них остались на ходу. Основная конструкция Внедорожника не предусматривает наличие установленного орудия. Для заправки бака требуется 50 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
140 40 50 7 300 5 4000
ЦК: (К: 250 Д: 70 У: СП: (Н: 10 Л: 5 О:
40 З: 40 Ш: 15 (x4) 0 П: 5 В: 10)

«Ягуар» (Roadrunner Muscle Car)

В 60-70х годах в США машины спортивного типа стали особенно популярны. Эти авто - с мощным 420-сильным двигателем - были созданы для быстрого устойчивого вождения. Лишь небольшое их количество сохранилось в целости после Войны и почти все они - ручной сборки. Эти автомобили не

оснащены орудиями. Для заправки бака требуется 30 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
200	40	50	8	300	4	2500
ЦК: (К: 200	Д: 100	У: 40	СП: (Н: 17	Л: 5	О:	
3: 40	Ш: 10 (x4)		5	П: 5	В: 10)	

Багги (Dune Buggy)

Эти неказистые, собранные из запчастей к разным автомобилям машины встречаются в Пустоши наиболее часто. Бандиты обычно используют Багги для быстрых рейдов в стиле «атаковать-и-скрыться». Багги сильно уступают остальным автомобилям в дальности, скорости передвижения, в прочности корпуса и наличии свободного места для грузов и пассажиров. Обычно эти машины не экипированы орудиями, а бак вмещает 20 энергозарядов. Использование Багги снижает штраф за тип местности к Умению Вождения на 10%.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
130	80	60	4	100	1	500
ЦК: (К: 50	Д: 50	У: 30	СП: (Н: 5	Л: 0	О: 0	
3: 20	Ш: 10 (x4)		П: 0	В: 0)		

Грузовики

Пикап (½ Ton Truck)

Это обычный пикап - легковой автомобиль с открытым кузовом для перевозки грузов или пассажиров. Такая машина может передвигаться по относительно сложным типам местности, что зависит от установленных шин и подвесок. Обычно орудия на этих грузовичках не установлены. Для заправки бака требуется 30 энергозарядов. Пассажиры размещаются в кабине и кузове.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
120	50	40	6	400	2 и 5	3000
ЦК: (К: 190	Д: 60	У: 40	СП: (Н: 10	Л: 5	О:	
3: 40	Ш: 15 (x4)		0	П: 5	В: 10)	

«Трехтонка» (2 ½ Ton Truck)

Это стандартный средних размеров грузовик, который использовали для доставки боеприпасов и транспортировки пехоты. Такие грузовики могут передвигаться только по дорогам или ровным типам местности и обычно не имеют установленных орудий. Для заправки бака требуется 50 энергозарядов. Пассажиры размещаются в кабине и кузове.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
130	30	30	15	320	2 и 15	10000
ЦК: (К: 300	Д: 100	У: 40	СП: (Н: 30	Л: 10	О: 7	
3: 40	Ш: 25 (x6)		П: 10	В: 28)		

Фура (Truck Cab)

Перед Войной Фуры использовались в основном для транспортировки грузов больших объемов. Это огромные, мощные и крепкие машины, которые могут перенести большое количество повреждений и оставаться на ходу. В Пустоши их осталось немного, но благодаря тому, что они не требуют сложного технического обслуживания, их легко отремонтировать и содержать в рабочем состоянии.

К Фурам можно прицепить Трейлеры и получить дополнительное пространство под груз. Для заправки бака Фурам требуется 100 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
120	40	40	15	320	2-3	50000
ЦК: (К: 300	Д: 130	У:	СП: (Н: 45	Л: 15	О:	
50	3: 50	Ш: 30 (x10)	30	П: 15	В: 30)	

Трейлер (Trailer)

Трейлеры прицепляют к Фурам для перевозки дополнительных объемов груза. Трейлеры бывают разных видов - для перевозки обычных товаров, для перевозки сыпучих, жидких грузов или даже природного газа и жидкого водорода. Приведённые характеристики описывают Трейлер, прицеплённый к Фуре.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
100	30	20	20	200	40-45	50000
ЦК: (К: 600	Д: 130	У: 50	СП: (Н: 45	Л: 15	О:	
3: 50	Ш: 30 (x18)		30	П: 15	В: 30)	

«Хаммер» (Humvee)

Это джип военного образца, разработанный для передвижения по пересечённой местности и для доставки небольших подразделений пехоты на передовую. «Хаммер» легко и на сравнительно высокой скорости преодолевает большинство типов местности. Передвижение на «Хаммере» снижает штраф за тип местности к Умению Вождения на 20%. Для заправки бака этого джипа требуется 30 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
95	60	40	8	600	5	2500
ЦК: (К: 300	Д: 100	У: 50	СП: (Н: 50	Л: 30	О:	
3: 50	Ш: 40 (x4)		27	П: 30	В: 45)	

Автобус (Bus)

Автобус - это большое транспортное средство, разработанное для комфортной перевозки большого количества пассажиров, но не грузов. Однако, если очистить салон автобуса от кресел, то все свободное пространство будет пригодно для перевозки грузов. Автобусы не оснащены орудиями. Для заправки бака требуется 100 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
100	30	30	20	300	60-70	50000
ЦК: (К: 550	Д: 175	У:	СП: (Н: 25	Л: 10	О:	
50	3: 50	Ш: 25 (x6)	0	П: 10	В: 20)	

Мотоциклы

Мотоциклы - это двухколёсные средства передвижения, единственно разработанные для скоростной езды. Мотоциклы хорошо пережили Войну, в основном благодаря своей технической неприхотливости в обращении и содержании, а также небольшом количестве требуемых запчастей. Мотоциклы не имеют остановленных орудий и накладывают штраф в -10% к Умению Вождения во время передвижения на них.

«Ястреб» (Sport Hawg)

«Ястреб» - хороший во всём мотоцикл средний класса - и в скорости, и в дальности передвижения,

и в комфорте. Это самый распространённый тип мотоциклов в Пустоши. Также его легко собрать из старых запчастей, что под силу любому опытному механику. Для заправки бака требуется 20 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: 1 ГП:
200 80 40 6 300 400
ЦК: (К: 50 Д: 30 У: 10 З: СП: (Н: 10 Л: 0 О: 0
10 Ш: 5 (x2) П: 0 В: 0)

Спортбайк «Ракета» (Crotchrocket)

Создатели «Ракеты» принесли в жертву внешний вид и дальность поездки для достижения большей скорости и хорошей манёвренности. Эти болиды с гладкими обтекаемыми обводами требуют повышенного внимания к деталям и высокотехнологичным компонентам и запчастям. Спортбайки очень редки, в основном, из-за того, что приспособлены лишь к передвижению по искусственным ровным поверхностям. Передвижение на «Ракете» накладывает дополнительный штраф за тип местности в -10% к Умению Вождения. Для заправки бака требуется 20 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
300 120 60 4 100 1 300
ЦК: (К: 40 Д: 35 У: 10 З: СП: (Н: 0 Л: 0 О: 0
10 Ш: 8 (x2) П: 0 В: 0)

«Харлей - Дэвидсон» (Chopper)

«Харлей» - это мотоцикл потребительского класса с усиленными рулем и передней подвеской. Эти мощные мотоциклы могут использовать даже супермутанты. «Харлей» настолько ценный мотоцикл, что если, например, к вам подойдет парень Имярек и попросит вернуть принадлежащий ему этот мотоцикл, то вам следует так и сделать. В противном случае придётся огрести нехило неприятностей. Для заправки бака требуется 20 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: 1 ГП:
220 80 40 5 280 400
ЦК: (К: 60 Д: 40 У: 15 З: СП: (Н: 10 Л: 0 О: 0
15 Ш: 9 (x2) П: 0 В: 0)

«Вождь Индейцев» (Indian Chief)

Возможно самый лучший когда-либо созданный мотоцикл - «Вождь» прекрасно сочетает в себе классический внешний вид и отличную внутреннюю механику. Это относительно быстрый мотоцикл, который предоставляет водителю возможность мягкой, комфортной и безопасной езды. Для заправки бака требуется 20 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
230 100 40 6 200 1 500
ЦК: (К: 55 Д: 40 У: 15 З: СП: (Н: 15 Л: 0 О: 0
15 Ш: 14 (x2) П: 0 В: 15)

Водные транспортные средства

Верите или нет, но в постядерном мире до сих пор есть человеческие общины, которые живут за счет

продуктов моря и рек. Почти все плавсредства для передвижения по воде требуют либо приложения физической силы, либо энергии ветра.

Каноз (Canoe)

Каноз той или иной формы использовались аборигенами и туземцами по всему миру. К сожалению, каноз ограничены мелкими реками («спокойной водой»), поскольку имеют низкую осадку и высокие волны перехлестывают через борт. Особенностью каноз является её практическая непотопляемость - хотя её можно полностью заполнить водой, она всё равно будет плавать у поверхности, при этом можно будет грести и она (правда медленно) поплывёт. Каноз для передвижения не требуются энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
10 10 10 1 н/д 3 1200
ЦК: 40

Катамаран (Catamaran)

Катамараны - это плавсредства, состоящие из двух-трёх скреплённых между собой пустотелых продолговатых понтонов, с установленным на средний или закреплённый между двумя понтонами парусом. За счёт использования треугольного такелажа катамаран превосходит в скорости (особенно в ветреную погоду) корабли с прямоугольным парусом. Катамараны особенно устойчивы - их практически невозможно потопить (разве что это под силу цунами); не используют топлива. Нижеприведённые характеристики составлены с учётом средней силы ветра.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ:
70 30 30 20 н/д 4-20
ГП: 4000 - 50000 ЦК: 290

Летательные аппараты

В Пустоши до сих пор встречаются исправные летательные аппараты. Обычно, единственные профессионалы-пилоты, которые могут ими управлять являются членами военизированных организаций как, например, Анклав. Управление летательным аппаратом происходит со штрафом в -50% к Умению Вождение.

Воздушный шар (Hot Air Balloon)

Воздушный шар работает на принципах, открытых еще древними греками: нагретый воздух обладает хорошей подъёмной силой и стремиться подняться вверх в атмосферу, в то время как холодный воздух опускается вниз, ближе к земле. Наполнив огромные баллоны из лёгкой материи горячим воздухом, человек сможет «прыгнуть выше головы» (это к слову сказать) - подняться в воздух. Воздушный шар оснащён горелкой, чтобы нагревать воздух; гондолой (иначе, корзиной), прикреплённой к шару системой канатов, где находится команда аэронавтов. На Воздушных шарах не устанавливают орудия, но их используют для бомбометания или разведки. К сожалению, Воздушный шар слишком громоздкий и медленный, поэтому его легко уничтожить. Следует помнить,

что Воздушный шар не управляем в своём движении, но его можно поднимать, нагревая в баллоне горелкой воздух. Горелка работает на 20 энергозарядах.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
40 н/д н/д н/д 60 4 2000
ЦК: 20

Аэроплан (Ultra-Light)

Аэропланы - это малые одноместные и, возможно, единственные моторные летательные средства во всей Пустоши, которые не принадлежат военизированным организациям. Аэропланы можно использовать для разведки и миссий устрашения, однако, их легко сбить ракетой или, даже, умело брошенным камнем. Для заправки бака требуется 30 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
180 40 40 30 150 1 600
ЦК: 90

Боевые транспортные средства и артиллерия

Боевые машины пехоты - БМП

БМП - легковооружённые, бронированные автомобили, предназначенные для транспортировки боевых подразделений по передовой и на поле боя. Некоторые БМП оснащены колёсами, тогда как другие - гусеницами, как танки.

БМП «Брэдли М2» (Bradley M2 Infantry Fighting Vehicle - IFV)

БМП «Брэдли М2» разработана для защиты взвода солдат в зоне боевых действий. На гусеничном ходу и с хорошим вооружением, она более чем способна защитить себя от других броневосстановителей. М2 широко использовалась в войне в Персидском заливе конца 20 века, также это самая распространённая БМП в американской армии. Эта бронемашинка оснащена ЗРС ТОУ-II, пулемётом МЖЗ и 25мм пушкой. В дополнение ко всему по бокам БМП имеются бойницы для ведения огня транспортируемыми бойцами. Для заправки бака требуется 30 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
66 40 30 8 70 10 10000
ЦК: (К: 350 Д: 75 У: СП: (Н: 75 Л: 45 О:
30 3: 30 Ш: 60 (x2) 90 П: 45 В: 60)

БМП «Драгун» (Dragoon APC)

«Драгун» - это марка не одной отдельной машины, а название серии бронированных колесных транспортников, разработанных для нужд военных и специальных организаций. Такие БМП могут перемещаться в воде (считаются амфибиями) и предназначены для скрытых партизанских операций больше, чем мощные, но более медленные «Брэдли М2». БМП «Драгун» оснащаются гранатомётами АГС-17 или пулемётной турелью МЖЗ. Большие колеса «Драгуна» более

всего подходят к передвижению на ровных или относительно ровных поверхностях, а так же в операциях, где приходится передвигаться по воде. Для заправки бака требуется 40 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
116 60 30 9 885 8 8,000
ЦК: (К: 300 Д: 75 У: 30 СП: (Н: 75 Л: 45 О:
3: 30 Ш: 50 (x4) 60 П: 45 В: 60)

БМП «Кадиллак-Кэйдж ЛАВ-150 СТ» (Cadillac-Gage LAV-150 ST)

Одна из версий «Драгуна» - лучше вооружённая и всё ещё считающаяся амфибией (но с ограничениями на глубину) - БМП ЛАВ-150 составляла костяк американских бронетранспортных войск со времен их введения в строй с середины 1970-х годов. ЛАВ-150 оснащён 20мм пушкой и пулемётом МЖЗ. Он лучше справляется с бездорожьем, но по-прежнему отлично ведёт себя лишь на относительно ровных поверхностях. Для заправки бака требуется 40 энергозарядов.

МС: ВУ: СТ: РП: МД: ПМ: ГП:
112 60 50 7 800 9 10000
ЦК: (К: 400 Д: 75 У: СП: (Н: 75 Л: 45 О:
30 3: 30 Ш: 60 (x4) 70 П: 45 В: 60)

Мобильная артиллерия

Мобильная артиллерия — это пушки и орудия (например, Гаубица и т.п.), установленные на колесную базу, что позволяет их прицепить для транспортировки к грузовикам, джипам, «Хаммерам» или БМП. Хотя в конце 20-го века танки вытеснили эти орудия, но они гораздо чаще встречаются в Пустоши, чем их технически сложные, мобильные, бронированные «двоюродные братья». Каждое их орудий представляет собой пушку с огромным дулом, установленную на передвижной базе с устройством фиксации позиции и двумя колёсами. Характеристики для этих орудий такие же как у танков, за исключением того, что последние могут сами передвигаться и имеют гораздо больше брони. Следует помнить, что такие орудия не могут быть точно нацелены, и есть только один тип снарядов, подходящий для данного орудия (20мм, 25 мм и т.д.), к тому же в Пустоши эти боеприпасы довольно трудно найти. Стрельба из артиллерийского орудия проходит с применением Умения Тяжёлое Оружие.

20мм пушка (20mm Cannon)

Вес: 1000 фнт Пвр: 8d10+40 всему в радиусе 10 метров от разрыва снаряда, а так же 1d6 ОП от ударной волны всему в радиусе 100 метров.
Длн: 0,5 км ОД: Н: 4 П: н/д О: н/д

25мм пушка (25mm Cannon)

Вес: 1300 фнт Пвр: 8d10+40 всему в радиусе 10 метров от разрыва снаряда, а так же 1d6 ОП от ударной волны всему в радиусе 100 метров.
Длн: 0,5 км ОД: Н: 4 П: н/д О: н/д

105мм артиллерийское орудие M68 (M68 105mm Cannon)

Вес: 2500 фунт Пвр: 15d20+30 всему в радиусе 15 метров от разрыва снаряда, а так же 1d6 ОП от ударной волны всему в радиусе 100 метров.
Длн: 1 км ОД: Н: 5 П: н/д О: н/д

120мм гаубица (Rheinmetall 120mm Gun)

Вес: 3000 фунт Пвр: 20d20+50 всему в радиусе 20 метров от разрыва снаряда, а так же 1d6 ОП от ударной волны всему в радиусе 100 метров.
Длн: 2 км ОД: Н: 5 П: н/д О: н/д

152мм Ракетный Комплекс «Армагеддон» (152mm Shillelagh Missile System)

Вес: 3000 фунт Пвр: 20d20+50 всему в радиусе 25 метров от разрыва снаряда, а так же 1d6 ОП от ударной волны всему в радиусе 100 метров.
Длн: 3 км ОД: Н: 6 П: н/д О: н/д

Танки

Танки были изобретены в начале 20-го века, когда военные осознали огромную боевую эффективность усовершенствованной артиллерии, а изобретение автомашин сделало эти орудия мобильными. Танки, главным образом, являются самоходными артиллерийскими орудиями с защищённой броней артиллерийским расчётом. Танки – это гусеничные транспортные средства и поэтому могут перемещаться практически по любой поверхности. Их трудно повстречать в Пустоши, и если какие из них находятся в рабочем состоянии, то наверняка контролируются большими организациями или технологическими монстрами как Анклав или Братство Стали.

M60A2 «Детройт» (M60A2 Main Battle Tank)

M60A2 – «разрушитель из Детройта» – был поставлен на вооружение американской армии в 1960-х годах и до конца 20 века оставался важной составляющей американской военной армии, когда был списан на склады Национальной Гвардии. M60A2 хорошо бронирован, оснащён 105мм артиллерийским орудием M68 и двумя пулемётами МЖЗ. Хотя M60A2 был замещён более новым танком «Абрамс», он остаётся более эффективным в бою с менее медленным и малоэффективным Т-62, что было видно в войне в Персидском заливе. Для заправки баков требуется 60 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
50	20	50	2	100	4	3000
ЦК: (К: 400	Д: 75	У: 30	СП: (Н: 85	Л: 45	О:	
3: 30	Ш: 90 (x2)		95	П: 45	В: 70)	

«Шеридан» M551 (M551 Sheridan)

«Шеридан» был создан как лёгкий танк боевой поддержки, способный уничтожить в прямом бою основные виды танков. Это один из немногих танков, которые можно десантировать с транспортного самолёта «Геркулес С-130». Он первым появился в Саудовской Аравии в войне в Персидском заливе. Однако, из-за плохо продуманной конструкции в работе танка

происходило немалое количество сбоев и отказов работы систем. «Шеридан» оснащён 152мм Комплексом «Армагеддон» – ракетной системой класса «земля-земля» для уничтожения танков врага на большом расстоянии, не подвергая при этом экипаж опасности прямого боя. Однако, в последние годы 20 века эти машины были полностью отозваны с фронтов, поскольку Комплекс «Армагеддон» оказался малоэффективным, а на полях сражений в Персидском заливе происходило множество отказов работы танковых систем. «Шериданы» были переданы Национальной гвардии. Кроме «Армагеддона» «Шеридан» оснащён двумя пулемётами МЖЗ. Для заправки бака требуется 60 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
60	30	60	2	120	5	2000
ЦК: (К: 375	Д: 70	У: 30	СП: (Н: 90	Л: 45	О:	
3: 30	Ш: 85 (x2)		95	П: 45	В: 75)	

«Абрамс» M1A1 (M1A1 Abrams)

Победивший в прямых столкновениях слабые танки Т-72 и Т-55 советского производства в войне в Персидском заливе, М1 «Абрамс» являлся самым лучшим танком Американских Бронетанковых Войск к началу 21-го века. Непомерно дальнобойное и быстрозарядное 120мм гаубичное орудие в сочетании с толстой, самой эффективной танковой броней сделали «Абрамс» самым устрашающим оружием на поле боя. В дополнение к орудью на «Абрамс» установлены 2 тяжёлых станковых пулемёта М2ХБ и встроена ЗРС ТООУ-II. Есть слухи, что имеются образцы «Абрамсов» с установленным энергетическим оружием, но они пока не находят подтверждения. М1А1 для заправки бака требуется 70 энергозарядов.

МС:	ВУ:	СТ:	РП:	МД:	ПМ:	ГП:
60	30	60	2	100	5	4000
ЦК: (К: 500	Д: 75	У: 30	СП: (Н: 95	Л: 60	О:	
3: 30	Ш: 60 (x2)		98	П: 60	В: 85)	

Модернизация транспортных средств

Крайне трудно в Пустоши найти устройства для повышения эффективности транспортных средств. Зачастую они чрезвычайно дорогие, а детали к ним практически невозможно найти. Вот некоторые примеры таких устройств.

Гоночные покрышки (Slicks)

Стоимость: 2000

Гоночные покрышки – это специальные шины для мотоциклов и машин, которые позволяют повысить Величину Ускорения на 10% и Максимальную Скорость на 20%. К сожалению, одновременно они снижают Скорость Торможения на 10 и повышают Радиус Поворота на 5 метров. Также покрышки накладывают дополнительный штраф в -10% к проверке Умения Вождение. Каждая покрышка обладает ЦК равной 5 ОЖ.

Окислитель топлива (NOz Booster)

Стоимость: 5000

Окислитель топлива позволяет добиться невероятно быстрого разгона автомобиля. При использовании Окислителя машина достигает своей Максимальной Скорости за 1 Раунд. Но есть и существенные минусы в использовании этого устройства – для работы Окислителя необходимы баллоны с окисью азота, а действие самого устройства пагубно сказывается на двигателе – каждое использование наносит 5 Очков Повреждений системе Двигателя автомобиля.

Усиленный кузов (Reinforced Struts)

Cost: 9000

Усиление кузова приведёт к увеличению Грузоподъёмности на 50%. Конечно же, это не подразумевает увеличение размера самого автомобиля.

Топливный конвертер (Fuel Cell Converter)

Cost: 10000

Топливный конвертер более эффективно расходует энергию энергозарядов, повышая Максимальную Дальность автомобиля с полной заправки бака на 50%.

Антигравитационные пластины (Antigrav Plates)

Cost: 25000

Забудьте о шинах и гусеницах. Антигравитационные пластины позволяют автомобилю скользить в десятках сантиметров над землей и, например, проехать на большой скорости над каменистой местностью (естественно, за исключением каньонов и оврагов). Пластины полностью отменяют штраф за тип местности и повышают МС машины на 80 КМ/Ч. Следует заметить, что Антигравитационные пластины не работают над водой и попытка проехать более 1 метра по воде приведёт к тому, что очень мокрый автомобиль придётся отбуксировать на сушу.

Приложения

Приложение А: Большая, полноцветная карта территории постъядерной Калифорнии



Приложение Б: В помощь начинающему Игровому Мастеру

Полезное эссе Язона Микала (Jason Mical) в вольном переводе Вйома (Viom).

В первый раз...

Я до сих пор помню, как в самый первый раз уселся играть в RPG. Мне тогда было 10 лет, и мы с приятелем раздобыли правила Advanced Dungeons and Dragons (Улучшенные Подземелья и Драконы) еще той старой 1 редакции. Мы пролистали их от корки до корки, детально изучив картинки и необычные инструкции о том, как бросать двадцатигранный кубик или сражаться с гоблинами и ограми. Конечно же, я играл в RPG и раньше, но не знал, что именно так они и называются – эти игры – Звездный полет (Starflight), Повествование барда (Bard's Tale), и, моя самая любимая, Пустошь (Wasteland).

Играть в настольную RPG было для меня внове и очень необычно – не совсем так, как в компьютерную игру. Пару лет спустя я затянул свой пояс потуже, поднакопил средств и купил полный набор Подземелий и Драконов (Dungeons and Dragons set) для начинающих и сделал первые шаги к своему мастерению Приключений. Мы с другом засели над большой пластиковой картой, которую TSR (компания, выпускающая наборы D&D) обязательно включает в подобные наборы, и стали перемещать нарисованные на небольших карточках фигурки существ. Каждый из нас играл 3-4 разными персонажами, а я, в добавок к этому, выполнял обязанности Игрового Мастера – моя самая первая роль рассказчика. Та история была самой обыкновенной – побег из башни злого колдуна, но опыт и мысли, пришедшие ко мне тогда, я помню до сих пор.

Дальше – больше. Четыре года спустя я – уже студент – попытался организовать ролевые игры по нескольким системам – Механический воин/Боевая техника (Mechwarrior/Battletech), АДнД (ADnD) и Ролемастер (Rolemaster), это было первое время, когда я смог найти игроков, которые согласились бы встречаться для игры хотя бы один день в неделю. Тогда я сделал выбор и использовал свой шанс стать рассказчиком и Мастером Подземелья.

Теперь, когда та Кампания давно завершена, а сам я переиграл и управлял многими Модулями и Приключениями, мне известно довольно много тонкостей мастерения. Есть множество вещей, которые могут помочь ИМ и игрокам в Приключениях, но также много того, что может испортить игру. И, хотя, это эссе написано для помощи новичкам-ИМам, возможно, что-то заставит задуматься даже опытных Мастеров, но я не претендую на то, что оно является полным и поучительным наставлением. Конечно, партии игроков бывают разные, так же нет ни одной пары двух одинаковых Мастеров, однако, есть некоторые общие моменты, которые я подметил, играя как с одной, так и с другой стороны игровой доски. Именно об этом я хочу вам рассказать – о том, что чувствовал и чему научился.

Начать, чтобы не заканчивать сразу же...

Перед тем как начнется игра, ИМ (или потенциальный ИМ) должен позаботиться о нескольких важных вещах, потому что Приключение похоже на пирамиду: подготовка Модуля – это основание, сбор игроков и ведение игры – середина, а успешное и интересное окончание – вершина. Перво-наперво, ИМу понадобится Модуль (здесь мы будем подразумевать, что при этом используется система Fallout PnP, хотя все последующие советы применимы и к другим ролевым системам).

Второе. ИМу необходимо задуматься о сюжете-замысле Кампании (или - если это будет непродолжительное приключение - Модуля). Если ИМ скачал Модуль из Интернета или купил в магазине, то теперь самое время его просмотреть и сделать пометки по основным вехам хода сюжета. О том, как составлять свои собственные Приключения, я расскажу в следующем эссе.

Третье. Вам понадобятся основные инструменты ведения игры: не только набор кубиков, но чистая записная книжка с ручкой для каждого игрока будут весьма кстати. Один комплект кубиков – это обязательный минимум, однако было бы лучше, если у каждого игрока будет свой. Ну да ладно, один так один... Сойдет. Ко всему прочему, для системы Fallout PnP очень нужна карта, разграфленная на шестигранные клетки – гексы; она понадобится при ведении боевых действий, и именно на ней вы будете передвигать фигурки, карточки с изображениями существ и транспорта, обозначая в сражении позиции персонажей и их противников.

После того, как вы разжились инструментами для игры, вам нужно «раздобыть» игроков. Оптимальное управляемое количество игроков различается от Мастера к Мастеру. Четверо - это обычный минимум для любого Приключения. Шестеро игроков - круглое и довольно удобное число. Обычно я ограничиваю количество игроков в партии именно этим количеством. Больше семи игроков - это уже много, особенно, когда вам придется вести боёвку и учитывать кто, где находится и что делает. Однажды я вел партию с девятью игроками - больше такого кошмара я не допущу.

Следующий шаг, пожалуй, самый тяжёлый: надо собрать всех игроков воедино.

Для игры в реале. Если вы хоть раз пытались организовать встречу нескольких человек, вы меня поймете насколько это сложно - скоординировать расписания разных людей. Решением такой задачи может стать предложение собраться одним вечером в неделю, когда у каждого найдётся свободное время и определить его как «вечер ролевой игры». В таком аспекте каждый сможет занести его в свое расписание, что избавит вас от момента, когда игроки не смогут прийти из-за других, заранее назначенных дел. Также необходимо привыкнуть к такому расписанию и не изменять его - как правило, стабильные партии - лучшие партии.

После того, как каждый одобрит установленное время игры, вам понадобится место. Соответствующее окружение не очень важно, но более необходимы комфорт, возможность подкрепиться едой и утолить жажду, а также достаточно широкая плоская поверхность для гексокарты и бросков кубиков. Свою Кампанию по системе Ravenloft я вел в квартире моего приятеля прямо на полу, а вот Модули по Fallout'у (и другие, какие мастерю сейчас) я веду на огромном столе в гостиной. Эти два примера отличаются по игровому стилю: игра за столом придаёт больше официальности в отношении игроков. Игра на природе - это не самая удачная идея, потому что никогда нельзя быть уверенным в хорошей погоде, а ветер всё время норовит унести самые нужные бумаги с важными записями. Что касается зданий - то они пригодны для всех времён года.

Для игры онлайн. Здесь другая специфика, но принцип тот же самый - как уговорить людей соблюдать установленную норму появления в партии с отыгрышем своего персонажа. Самый простой выход: с самого начала подбора игроков объяснить какой направленности будет Модуль - только лишь исследования и путешествия и одно-два боестолкновения или постоянные боёвки с минимум исследований; что вы ожидаете от игроков в рамках отыгрыша (стиль, детализация); установить жёсткое правило посещения партии (обычно это раз в день). Всё это преследует одну цель - ИМ должен найти подходящих ему игроков, а игроки смогут определить не ошибутся ли, если согласятся поиграть.

Еще до того, как вы начнете набирать игроков, вам необходимо определиться, где будет проходить игра. Интернет предоставляет несколько типов реализации игрового действия в большом разнообразии мест: игра в чате, игра на форуме или игра по электронной почте. Определитесь с типом игры, а затем с местом, и - это самое важное! - заранее договоритесь с администратором о выделении ресурсов, а дальше - ищите игроков.

Игровой настрой

Итак, вы подготовили основу для ведения Модуля, настало время распланировать игру. Как правило, игроки особо не переживают, что нужно говорить или что делать их персонажам, то есть мало задумываются об отыгрыше персонажей. ИМу, наоборот, необходимо крепко задуматься. ИМ не просто судья в игре, он ещё ответственен за ведение рассказа, причём такое, чтобы игроки не затерялись в ситуации. Это означает, что ИМ должен быть детально ознакомлен с Приключением. Всегда становится очевидным, когда ИМ сталкивается с тем, о чём не знает или никогда не задумывался. Такие ситуации бывают, и в этом нет ничего страшного, однако есть несколько моментов, которые могут предупредить такие случаи.

Прочитайте внимательно весь Модуль три или четыре раза. Попробуйте вообразить, чтобы вы как игрок предприняли, столкнувшись с подобными обстоятельствами. Проработайте мотивы основных НИПов, с которыми игровые персонажи будут взаимодействовать. Чем лучше будете разбираться в Приключении, тем легче вам будет обыграть ситуацию.

Создание соответствующего игрового настроения также очень важно. ИМ должен принять множество фактов во внимание, и не все они относятся к игровому окружению. Но пару простых вещей вы можете сделать, чтобы улучшить ситуацию: например, если действие Модуля проходит в высокотехнологичном здании, то затенённое освещение будет весьма кстати. Звучащая фоном музыка будет всегда к месту, хотя она и не обязательна. Отличное техно будет лучшим сопровождением игры, когда партия будет исследовать заброшенный завод по производству роботов, а живое кантри отлично подойдет к встрече партийцев с настоящим ковбоем. Основное, что вам надо помнить - эти и остальные эффекты должны носить характер фонового сопровождения, органично вписываемого в общее окружение. С другой стороны, этот самый фон не должен быть чересчур отвлекающим. Такие эффекты являются усилителями игрового настроения, но никак не носителями такового. В любом случае, не стоит о них забывать.

Во время игрового действия, ИМ должен настолько хорошо разбираться в сюжете, что развитие действия не вызовет у него проблем, а сам он сможет привнести что-то новое, не записанное в Модуле. Игроки очень внимательны к развитию сюжета и зачастую легко разрушают далеко идущие планы ИМ, играя своими персонажами так, что ИМу остается только в оцепенении ждать участи бессильного что-либо сделать. Поэтому вместо того, чтобы сказать на один из вывертов игрока: «Ты не можешь так сделать», - надо сказать: «Окей! Тогда смотри, к чему это приведёт». Если я вижу, что игрок делает что-либо откровенно глупое, то обычно разрешаю ему бросить на проверку Интеллекта, чтобы определить чувствует ли его персонаж, что это опасно. Или, если они погибли по неосторожности, то я разрешаю игрокам переиграть эту ситуацию снова, хотя, это зависит от ситуации. Если же я понимаю, что они могли предвидеть, чем закончатся их действия, то подобной мягкости я уже не проявляю.

Особое место во всем эссе я отвожу такому аспекту - попытайтесь не ограничивать игроков. Вы можете поставить стены перед ними, чтобы остановить их и направить в нужном направлении, или устроить встречу с НИПом, который должен будет вернуть их на накатанную дорогу сюжетной линии, но будьте гибки настолько насколько это возможно. Игроки просто не захотят продолжать игру, если почувствуют себя в роли подопытных крыс в лабиринте, а ИМ жёстко их контролирует. Они всего лишь пытаются представить, что может сделать их персонаж как живое существо в подобных обстоятельствах - имейте это в виду: в любой из моментов игры персонажи делают далеко не всегда только лишь то, что соответствует основному замыслу Приключения!

В дополнение, ИМ обязан поддерживать приличие в игре. Среди прочего, это означает, что ИМу нужно создать иллюзию большого опыта по части рассказа историй. Ежеминутное подглядывание в записи и правила никак не поможет; если же это поможет течению игры, тогда судите более справедливо. Также, вы должны максимально скрыть всю свою работу по бросанию кубиков. Я открыл, что ничто так не убивает весь игровой

настрой как сведение игры до уровня формул и цифр. Реальный мир не основан на бросках кубиков и, хотя, игровая система именно на этом и стоит, нужно оставить все операции с цифрами "за сценой", также как под видом и за делами Волшебника Изумрудного города скрывался простой цирковой работник. Не нужно посвящать игроков во все закулисные тайны.

Иногда ИМу надо будет проявить немного актерского мастерства. Помните, что ИМ ответственен за каждого НИПа в игре. Это может быть довольно тяжело - управлять десятком НИПов. Честно скажу, я нахожу огромное удовольствие от актерского исполнения каких-либо особенностей при исполнении роли очередного НИПа, усиливая эффект и акцентируя на чем-либо внимание. Например, владелец магазинчика, что-то скрывающий, будет обладать заметным нервным тиком. Пропитанный тишиной Пустоши пустынный-отшельник должен разговаривать как Джон Вэйн (John Wayne). Уличный хитроумный воришка будет говорить как Эндрю Дэйс Клей (Andrew Dice Clay). Здесь можно прекрасно задействовать стереотипы, что создаст великолепный эффект, а игроки купятся и сделают то, что нужно Мастеру. Когда я мастерил по системе Подземелья и Драконы (Dungeons and Dragons), то каждому НИПу-карлику придавал ирландский акцент. И не потому только, что это соответствует архетипу карликов - сильные, крепкие, тяжелые на подъем, но и потому, что существует такой стереотип, созданный недавним блокбастером "Властелин Колец" или фильмом "Роб Рой". Люди знакомы с подобными ассоциациями настолько, что, услышав ирландский акцент, вообразят сильного, крепкого и тяжелого на подъем невысокого человечка. Всё это игроки почувствуют уже лишь по интонациям голоса.

Другое, что Мастеру следует постоянно держать в руках - это темп игры. В этом заключается другая ответственная часть поведения ИМ, отличающаяся от изложения рассказа, - убедиться, что каждый игрок хорошо проводит время, играя в это Приключение. Конечно, вы никого не заставите веселиться против его воли, но все собирались сюда именно для интересного времяпрепровождения. Темп игры, это, пожалуй, самый простой путь, чтобы определить насколько каждому весело.

Каждому из игроков необходимо выделить равное количество времени на ход - это здорово поможет сохранять темп игры, особенно во время боёвок. Некоторые игроки зарекомендуют себя в качестве прирождённых лидеров данной партии, и не стоит вмешиваться в этот процесс, однако, если другие игроки отдают на откуп новоявленным лидерам принимать большинство решений, а сами затихают, следует вмешаться и почаще спрашивать «притихших» игроков, что делают их персонажи. Также ИМу следует минимизировать свои обращения к книгам правил и текстам Приключения; каждый раз, когда Мастер так делает, наружу выплывает часть закулисной механической работы ролевой системы, а это (как мы говорили ранее) то, что надо скрывать от игроков.

Проблемы, которые бывают всегда...

Как и во всяком начинании вы столкнетесь с некоторыми проблемами. Право, именно это и делает мастерение интересным. Не так ли? Большинство проблем (учитывая, что вы сделали блестящие заготовки к игре, на зубок знаете Модуль, распланировали отыгрыш НИПов) создают игроки. В основном игроки замечательные ребята, но есть и такие, которые доставят вам немало хлопот. Обычно, проблемные игроки - случайные участники, но иногда они успевают затесаться в ряды постоянных игроков.

Проблемных игроков довольно легко узнать и нейтрализовать. По большей части, проблемный игрок это человек, который единственно заинтересован в том, чтобы повеселиться не взирая на чьи-либо интересы. Однажды, я вел партию с таким «подарком»: он играл бесшабашного пирата. Всё что он ни делал, проделывал в некоей наплевательской манере, пытаясь дать знать всем остальным персонажам какой он весь из себя крутой-раскрутой остолоп. Уже через минуту от начала игры он стал всех раздражать. Может ему и было весело и прикольно, вот только всё это веселье он «украл» у других игроков. Вы можете тонко намекнуть ему или отозвать в сторону и вежливо, но настойчиво напомнить, что все здесь собрались повеселиться, и попросить не соблаговолит ли он не мешать и другим почувствовать интерес к игре? Быстрее вы сможете добиться его нейтрализации путем создания преднамеренной игровой ситуации, в которой персонаж этого игрока ломает себе что-нибудь и перестанет докучать остальным. Правда, такой вариант должен быть самым последним из применённых в подобной ситуации. И последнее, больше не приглашайте такого игрока.

Есть ещё два основных типа проблемных игроков. Первый - и, пожалуй, самый опасный - сумасшедший игрок (игрок-аватар). Это человек, у которого все действия и мысли замыкаются на игрового персонажа, и иногда начинают таять границы между выдумкой Приключения и реальной жизнью. Когда случается такое, это по-настоящему страшно. Не переходя на личности, скажу, что в моих партиях одни игроки набрасывались на других из-за пустяков, случавшихся по ходу игрового действия. Когда такое случается, ИМ необходимо сразу же вмешаться, особенно, если дело доходит до рукоприкладства (как было в моем случае). Такого проблемного игрока необходимо отвести в сторону и дать время охладиться и успокоиться, потом ИМ должен поговорить с ним и прокомментировать ему мозги - случись это ещё раз и не видать ему ролевой игры - ни этой ни последующих - как своих ушей. Подвергать игроков такой опасности это не только прямое нарушение общего настроения на веселье, но и физически опасно для здоровья партийцев. Именно такие помешанные игроки придают настольным ролевым играм славу «черных» и «сатанистских», якобы обязательно приводящих к смертям и самоубийствам, потому что не могут контролировать себя и не могут отделить вымысел от реальности. Их не только необходимо вывести из игровой партии, но и помочь обратиться за помощью профессионального психотерапевта.

Последний тип проблемного игрока - мощный игрок (манчкин). Этот игрок потратил кучу времени на поиск способа создать персонажа с наилучшими характеристиками какими только может обладать человек, да такими, что запросто сможет повалить толпы самых сильных противников, которых вы направите на него или прошмыгнуть через любую охранную систему какую только вы ни поставите. Конечно, вы можете бросать против такого игрока-персонажа толпы и орды новых существ, но вскоре это перестает быть интересным для остальных игроков. Такой игрок всегда знает как (в рамках отыгрыша в Приключении) пригрозить вышибить соплю из остальных игровых персонажей, что может привести к угрозам и устрашениям слабых персонажей. Такое развитие игрового действия граничит с абсолютным неприятием Приключения, а вся игра становится спектаклем для одного действующего актёра, где все остальные члены партии подчиняют своих "слабеньких" персонажей одному «супер-мега-персонажу». Ещё ничего, если бы такой персонаж был необходим в особо важных моментах и только один мог, например, взламывать замки, но ведь мощные игроки становятся «каждой дырке затычкой» от чего пропадает всё веселье, а игроки лишь сидят и наблюдают как разворачивается «битва» между манчкином и ИМом. Лучшим выходом из такой ситуации станет непременно выяснение отношений с таким игроком на его уровне, то есть в терминах игры, это будут условия для него, когда он не сможет выглядеть больше, круче и громче всех. ИМу необходимо быть предельно осторожным: иногда, манчкин по поведению очень похож на сумасшедшего игрока.

Всё это я говорю не для того, чтобы напугать начинающего ИМ, просто есть определённые аспекты мастерения, о которых необходимо знать. Я прочитал целый талмуд по подобной тематике прежде чем повел свою первую игру по системе Ravenloft - Кампанию, которая прошла довольно успешно. Правда, пока не подтвердились на практике все прочитанные проблемы и описание их решений, было сложновато. Всё написанное здесь для того, чтобы известные проблемы не застали вас - начинающего ИМа - врасплох, и, если вы будете помнить единственную цель ролевой игры (для всех игроков и для себя) - получить удовольствие и повеселиться, то всё будет ОК.

Так, о чем я говорил?

Мастерение обогатит вас интересным и познавательным опытом. Я часто чувствую себя не в своей тарелке, когда занимаю место игрока: просто потому, что я нахожу удовольствие в изложении Приключения, особенно, если оно задумано, составлено и расписано до мелочей именно мной. Конечно, это на любителя. Тем не менее, если вы вдруг почувствовали, что мастерение немного сложновато для вас, проходит туго и со скрипом или малоинтересно - не волнуйтесь, успокойтесь и отдохните. Обычно, подобные неприятные моменты проходят со временем сами собой. Если же нет - тогда поговорите с игроками о возможной перемене мест "игрок-мастер". С другой стороны доски вещи будут выглядеть совсем иначе - я ... обещаю.

Да, и ещё одно - НАСЛАЖДАЙТЕСЬ ИГРОЙ!

Приложение В: Пособие по составлению Модулей с приключениями в постъядерном мире

Полезное эссе Язона Микала (Jason Mical) в вольном переводе Вйома (Viom).

*«Кто сказал, что нельзя одним выстрелом убить двух зайцев? Мой гранатомёт накрывал целый выводок...»
Неизвестный охотник.*

Введение

Вы спросите, что такое Модуль для Fallout RPG по системе ПнП? Что ж, отвечу: это придуманная Мастером история с множеством приключений, встреч, боевых столкновений, главные роли, в которой исполняют игроки. То есть вы. Все что случается с персонажами таких историй - разыгрывается игроками по ролям на правилах, записанных в Правилах Fallout PnP.

Составление подобного Модуля (Приключения) по существу требует умения выдумывать небывалые истории и сочинять закрученные научно-фантастические рассказы постъядерного толка. И ваше счастье, что фантастических романов на эту тему написано не мало, но и также снято много фильмов. Все они смогут послужить вам в качестве примера, когда потребуется уяснить, что возможно в постъядерном мире, а что было бы чистой воды буйством фантазии, но никак не реалией "сожжённого мира". И простой фантастический рассказ и RPG Модуль похожи во многом - они содержат практически одни и те же элементы, но за исключением того лишь, что Модуль выходит за рамки бумажного листа, он позволяет человеку реально "поучаствовать" с группой других участников игры, а не в одиночку и в его воображении "окунуться с головой" в разворачиваемые события. Более того, раз и навсегда законченный рассказ не может предоставить своим персонажам возможности произнести иные диалоги, сделать другие дела, чем они уже записаны. Модуль - даёт такую возможность. Гибкость - это наиглавнейшее преимущество Модуля перед фантастическим романом.

Я не являюсь экспертом составления Модулей. Просто вижу то, что мне интересно как игроку и во что мне хотелось бы поиграть как человеку. Весьма полезным подспорьем в этом деле для меня явился опыт участия в онлайн-овых RPG партиях и разработок сюжетных линий для Кампаний в сеттинге Равенлофт по системе AD&D. Но самое главное - это накопленный материал от прочитанных книг и просмотренных фильмов по постъядерной тематике.

Вы можете принять или отвергнуть то, что я хочу донести до вас. В конце концов, если бы я не считал, что мои мысли могут быть полезны, я не стал бы терять ни своего ни вашего времени и не писал бы этих строк.

Это Пособие я разделил на три части: Основные принципы составления модулей, Сюжет Модуля и увязка нескольких Модулей в одну Кампанию. Некоторые советы по приданию Модулям реализма.

Итак, вы со мной? Идем дальше!...

Основные принципы

Написать отдельный RPG Модуль не так сложно, как это звучит. Как обыкновенные фантастические рассказы, они подразумевают небольшие возможности для развития персонажей, а основной сюжет крутится вокруг нескольких типов конфликтов - Человек против Природы, Человек против Машины, Человек против Человека, Человек против Самого Себя (борьба с собственными страхами).

При составлении Модуля надо постоянно держать в уме три вещи:

- Длительность (расчётное время прохождения Модуля);
- Сеттинг (детальное описание виртуального игрового пространства Модуля);
- НИПы (участвующие НеИгровые Персонажи).

Но сначала я остановлюсь на других не столь объёмных по содержанию, но не менее важных моментах в написании Модуля. Обычно, в самом начале Модуля написана вводная информация для ИМ, содержащая общий обзор сюжетной линии, сеттинга, НИПов, врагов-союзников ИП и другой информации, на которой ИМ сочтёт нужным акцентировать внимание читателя уже с первых строк. Другой момент - практически всегда Модуль составляется только для Мастера, но не игрока, которому вообще не рекомендуется заглядывать в текст - где может быть написано, что на пути партии бандиты обустроили засаду. Ц-ц-ц-ц! Э, нет! Это только помешает игрокам получить удовольствие от игры. А так, необходимые вводные МИ сам выдаст игрокам в том объёме, какой позволит им прочувствовать окружающий мир Приключения без ущерба для развития игрового действия. К тому же, тщательно расписанные Характеристики врагов-НИПов отрицательно влияют на самочувствие игроков и их общее отношение к Приключению, если они им известны. Например, гораздо интереснее сражаться со слетевшим с винтиков роботом-садистом, не зная, что у него 100 ОЖ. Хммм... Пожалуй, да... Вот вам одно из самых важных правил составления Модуля и Мастерения - никогда и ни при каких обстоятельствах описание зданий, предметов, живых существ и результатов чьих-либо действий не должны быть выданы игрокам в виде статистики цифр. Например, куда как полезней будет описать дверь как «довольно шаткая», чем сказать «у неё 10 ОЖ». Игрок должен получать художественное описание всего, что он

исследует, а не числовую характеристику процессов и объектов – этим только будет похоронен весь игровой настрой.

Теперь о Продолжительности Модуля – самое подходящее количество часов равняется четырем. Четыре часа вполне достаточно, чтобы завершить Модуль, а игроки смогут все это время концентрироваться на игре и не успеют выложиться до состояния «никакой». Впрочем, если Модуль рассчитан на длительные приключения, то его необходимо разбить на 4-х часовые части. Поверьте мне, не важно сколько раз партия будет сражаться со здоровяками-мутантами в заброшенной шахте, но если игроки не увидят прогресса в развитии сюжета в течение 4-6 часов, он почувствуют что их водят за нос – тогда уже не поздоровится Мастеру. Большинство Модулей поделены на два 4-х часовых сегмента, а то и на три. Некоторые Приключения содержат нелинейные сюжеты, в результате чего появляется множество мелких приключений, затягивающих действие в целом, но не перестающее от этого казаться игрокам менее интересным. В таком случае, МИ надо иметь ввиду, что некоторые небольшие ответвления сюжета могут послужить стартовой площадкой для написания самостоятельных Приключений в развитие имеющегося сюжета.

Отдельно от Длительности, которая больше зависит от игровой механики, стоит другой особо важный аспект Приключений - Сеттинг. Вам как составителю Модуля необходимо обеспечить ИМ полной информацией по окружающему пространству, в котором происходит развитие сюжета. Если Сеттинг уже был где-то детально разработан и прописан, то следует сослаться на этот источник, чтобы ИМ легко мог его найти. В противном случае, как простому писателю вам придется заполнить все пробелы в описании места действия. Как выглядят и чем живут местные жители? Дружелюбные? Агрессивные?! А есть ли силы правопорядка? Как соотносится этот городишко с тем, что приключенцы увешаны оружием по самое «не балуйся»? Что же враги? Нет!?? Есть?!! Каковы их мотивы? В чем их слабость?

Сеттинг включает в себя абсолютно всё – даже описание здания или отдельных квартир, характеристика которых может уместиться в одном абзаце, но как составитель Модуля эту пару фраз Вы можете наполнить исключительно плотным содержанием. Можно начать с органов чувств. Например, игрок заходит в бар – «Вы зашли в плохо освещенный бар». Нууу, на первый раз пойдет. Хорошо. А вот другой вариант – «Как только вы вошли в помещение бара, на вас обрушился запах дешевых сигарет и плохого пива, а где-то в полутьме тихо постукивали бильярдные шары». Не станет ли последнее описание более знакомым и понятным для игрока, чем первое? А? То-то же... Конечно, описывать каждую комнату подобным образом будет излишним трудом, зачастую достаточно «украсить» несколько первых комнат здания, в которое вошли игроки, в других же – достаточно будет указать лишь имеющие значение детали (например, такие как сообщение о том, что за рамкой картины в стене скрыт сейф).

Участвующие в игровом действии НИП – это второй по важности аспект Приключений. Так же как герои фантастических романов, НИПы нуждаются в детальной проработке – от внешнего вида до мотивов поведения. Всё это необходимо не столько для того, чтобы описать НИПа для игроков (хотя и их описание будет полезным, спору нет, а детальное художественное описание персонажа никогда не повредит), сколько чтобы самому ИМ четко знать на что способен конкретный НИП и как он будет вести себя при встречах с игроками и в диалогах с ними. Например, как поведет себя жестокий и беспринципный главарь рейдеров по отношению к миловидной брюнетке? Может он будет снисходителен или даже влюбится в нее? Тогда так и запишем в Модуле про главаря: «Трогательно относится к брюнеткам». И подкрепим это жуткой «историей», подтолкнувшей этого человека на путь преступлений и убийств: будто в молодости он горячо любил одну брюнетку, которую безнаказанно убили изверги-полицейские. Возможности для сочинения таких историй таких безграничны как разнообразна самая жизнь, кусочек реальной жизни будет очень кстати. Верхом мастерства считается способность наделять персонажей неповторимыми особенностями и красиво их обосновывать. Поэтому вот вам мой совет – никогда не создавайте «плоских» персонажей. Известный режиссер – Стивен Кинг – говорит, что любой герой романа «не более чем мешок с костями или тень реально живущего человека», и, по сути, он прав. Но то, насколько созданный вами персонаж будет «мешком с костями» или «расплывчатой тенью» – целиком зависит от вас. Каждый человек руководствуется в своих действиях принципами, выработанными на основе приобретенного жизненного опыта – не мне вам об этом говорить. Поэтому, указав подобные данные по введенным в игру НИПам, Вы не только предоставите ИМ возможность лучше «чувствовать» такого «детализированного» персонажа, но и создаст его реальный облик в глазах игроков. Ведь идейный злодей гораздо интереснее рейдера – бездушная машина для убийств.

Сюжет и иже с ним...

Итак, теперь вы знаете, о чем надо помнить при создании Модуля. Так давайте приступим к непосредственному созданию – разработаем сюжет, который непременно будет увлекательным и запомнится игрокам своей нелинейностью или глубиной мысли.

Обычно, вся ролевая игра строится на похождениях бравых парней по темным подземельям пещер (лабиринтов, замков) с выносом всех встречающихся монстров. В конце они встречаются с САМЫМ большим монстром, которого партия расстреливает из всех имеющихся стволов, и после долгих «препирательств» делит доставшееся сокровище – драгоценности, вещи, похищенных красавиц или благодарность освобожденных от ненавистного ига местных жителей. Такие приключения с линейным сюжетом прекрасно подходят для небольших диверсионных миссий, особенно когда партии необходимо разжиться опытом, деньгами или вещами. Тем не менее, такие приключения довольно скоро приедутся как бесконечные, однообразные

сериалы и игрокам становится скучно. Конечно, они с интересом возьмутся за уничтожение Королей Гигантских Крыс, но, расстреляв пару десятков этих тварей, они захотят новых ощущений. К чему я это всё говорю – сюжет Модуля сводится не только к одному лишь уничтожению всех и вся, а в конце и самого главного монстра-злодея. Нет! Станьте изобретательными выдумщиками, придумайте увлекательный сюжет – возможно, игроков наняли сопроводить мирный караван в другой город, а по дороге их ожидает засада рейдеров, что приведёт к тому, что игроки останутся одни посреди враждебной территории. Таким образом, это будет уже не «убей-их-всех», а «выживи-и-вернись-домой». Другой вариант – игроки должны проникнуть в прекрасно охраняемое здание, чтобы выкрасть очень важную вещь, но для этого им придется использовать каждому свой талант – подкрасться, вскрыть, взломать – прямо как в фильме «Миссия невыполнима». Может быть перед героями стоит задача заключить мир с соседним городом: путём решения какой-либо общей проблемы или выполнением определённых условий в знак доброй воли. А может быть, Приключение будет состоять лишь в том, чтобы доставить важное сообщение великому Генералу (объединяющему Пустошь на принципах добра и справедливости) о том, что группа неизвестных задумала его ликвидировать, и всё это при том, что за самими приключенцами идет охота.

Один Модуль, но «ну очень» большой - Кампания!

Написать целую Кампанию, состоящую из целой серии Модулей, сюжет каждого из которых вытекает из предыдущего, или связанных между собой одной историей, - более трудное дело. Оно подобно сочинению длинного фантастического романа - вам по-прежнему необходимо следить за развитием Главной сюжетной линии, но в то же время появилось пространство для ответвлений от главного сюжета - всплывают многочисленные ситуации и необычные условия, новые разнообразные персонажи и даже происходит кардинальная смена Сеттинга, в котором развивается действие.

Есть несколько точек соприкосновения, по которым серию Модулей можно объединить в конкретную Кампанию, о чём собственно, я сейчас и расскажу.

Если вы пишете вводную о том, как игроки партии сошлись вместе в одном месте, то возможно захотите это обосновать. Может они кого-то или что-то искали? А может они все – они жители одной деревни, разрушенной крупной бандой, и поодиночке они с ними не справятся, а вместе - с лучшей экипировкой и вооружением - смогут перебить злодеев? Лично я всегда стараюсь сделать вводную историю частью большой Кампании.

Мой любимый метод написания Кампании, состоящей из нескольких связанных историй, или Ключевой Истории, которая соберёт воедино группу, казалось бы, разрозненных Приключений – это вовлечь игроков в небывалые по масштабам действия посредством небольшого Приключения, на первый взгляд простого и невинного. Лучше всего, мою мысль проиллюстрирует вам сериал «Секретные материалы» («X-Files»), где лишь примерно половина серий работает на развитие главной сюжетной линии – борьбы Малдера и Скалли с таинственной могущественной силой. Она начинается с одержимости Малдера получить любую информацию по инопланетянам и развивается в гораздо большее по ходу того, как к агентам приходит понимание силы, с которой им приходится бороться. Схожая идея содержится в обеих частях Fallout: все начинается с умирающей деревни, а заканчивается – ... атомным взрывом на Нефтяной вышке посреди океана! И между этими двумя такими разными событиями – неимоверное количество мелких, не относящихся к ним напрямую приключений и ситуаций, встреч и расставаний.

Если же вы используете каждое Приключение, как кирпичик в основание общей сюжетной линии, это может быть скучноватым для игроков. Поэтому если, позволяет время, обязательно вставьте в Кампанию Модуль, не связанный с основным развитием событий – такой ход не только внесет разнообразие, но и позволит игрокам «перевести дыхание» перед «штурмом» новых вершин.

Другой вариант написания Кампании – следовать правилу «главная-характеристика-недели». Действует это так, каждый отдельный Модуль составляется с целью сделать упор на какое-то конкретное Умение персонажа – в одном он будет талантливым Механиком, в другом – метким Снайпером и так далее. Конечно, это не значит, что всё Приключение будет состоять только из починки техники или отстрела как в тире бандитов – нет – это будет означать то, что оно должно развивать в персонаже такие качества как общительность, боевое взаимодействие, героизм, ответственность при выполнении задач и так далее. Наглядным примером может служить сериал "Звёздный Путь: Следующее поколение" ("Star Trek: The Next Generation"), где в сериях, не сфокусированных на корабле, показаны взаимодействия двух-трех (различных) героев, а остальные задействованы второстепенно. Если персонажи в вашей Кампании проводят разнообразную игровую жизнь, находят множество точек соприкосновения и не зациклены на одном стереотипе игрового поведения, то она будет иметь большой успех (особенно, если вы найдете время, чтобы составить отдельную сюжетную линию для каждого персонажа).

Мир за гранью: выжженная природа постъядерного мира

Первая история, которую я написал на тему постъядерного существования, описывала одинокого человека, выжившего в глубокой пещере во время ядерного апокалипсиса и прислушивающегося к радиоприемнику в надежде услышать хотя бы один родной человеческий голос. Это был простой рассказ, в

котором мне удалось отобразить весь трагизм нового мироощущения в том, как люди, попавшие в поистине безвыходную ситуацию, ведут себя в таких условиях. Эта идея меня сильно волнует и поэтому я частенько её вставляю (иногда помимо собственного желания) в свои Приключения. К чему я клоню – к тому, что есть вещи, на которых я хотел бы заострить внимание, но по своему желанию составитель постъядерного Приключения может это проигнорировать и избежать в своих Модулях.

Пожалуй, написать рассказ в жанре постъапокалипсиса не так тяжело как кажется, но есть несколько аспектов, которые следует держать в уме. Так, Энциклопедия Научной Фантастики содержит информацию о том, что жанр постъядерного мира (или мира после глобальной катастрофы) является одним из популярных среди писателей-фантастов, а рамки миров фантастических романов этого жанра ограничены не столько научными познаниями относительно свойств глобальных разрушительных процессов, сколько фантазией в стиле "экстремального выживания".

Большинство написанных в эпоху Холодной войны рассказов прославляют идеи накопления оружия и припасов, постройки ядерных бункеров и упреждающего ядерного удара по всем, кто пытается украсть у вас «данные от рождения» права и свободы человека и гражданина. Вдобавок ко всему, в большинстве этих рассказов замешана изрядная доля расизма и превосходства одной системы социального устройства государства над другой.

Некоторые писатели-фантасты зашли достаточно далеко в своих романах, пародируя этот стиль раскрытия жанра, как, например, в «Почтальоне» Дэвида Брина («The Postman» by David Brin). В этой книге на обломках старого мира начато строительство нового расистского феодального государства под управлением бандитов, грабителей и воров, опирающихся на грубую силу и мощь оружия. Незабвенные Хольнисты в «Почтальоне» – это всего лишь злобные расисты и мясники, олицетворяющие самый худший ультра-консерватизм менталитета людей, выживших в катастрофе, своеобразный этический эгоизм в лице Айена Рэнда (Ayn Rand). В то же время, по стержневой идее роман отличается от основополагающего базиса существования Анклава в "Fallout 2", который заключался в невероятном обесценивании человеческой жизни и чувстве собственного превосходства, основанном на обладании «более мощной пушкой», чем у «дикарей». Тем не менее, обнадеживает то, что в книге «хорошие парни» смогли мобилизовать позитивные силы и отвести угрозу возрождающемуся миру. Они выжили просто потому, что боролись за свое собственное спокойное существование, а не потому, что так «нужно было» или это предусматривала пропаганда победы добра над злом.

Научная фантастика – очень содержательный литературный жанр, и практически любой научно-фантастический сюжет позволяет развивать действие рассказа в сочетании с элементами насыщенной фантастической техно- или биосреды: искусственный интеллект, клонирование, искажение эволюционных процессов на уровне строения живых существ, сжатое по времени преобразование общества и так далее. Самое существенное, что можно сказать про все научно-фантастические рассказы – это то, что они «берут» на рассмотрение те же самые проблемы, что и обыкновенные рассказы, но только лишь с тем отличием, что помещают героев в необычные условия, позволяя выйти за рамки обыденности и привычной обстановки, что придает дополнительный импульс к поиску ответов на извечные вопросы. К сожалению, в большинстве фантастических рассказов все это сведено к простой пропаганде чьих-то интересов, а то и еще хуже – к преимуществу «красных» над «полосатыми», или наоборот. Таким образом, постъядерный жанр предоставляет большое пространство для полета фантазии, в противоположность того, чтобы скатиться к простому сюжету «выживания людей» в разрушенном мире.

Как я уже заметил, есть много фантастических вещей и процессов, которые гармонично впишутся в общую картину постъядерного мира, а использование насущных проблем современности благотворно повлияет на интерес игроков к вашему Модулю, а, возможно, и раскрытию этих проблем в новых ракурсах. Известно, что серия игр «Fallout» ставит временные рамки на начало действия игры – 50-200 лет после глобальной катастрофы, поэтому многие ранние сюжеты-сценарии постъядерного жанра не подходят для реализации в Приключениях – такие, как в книге «Увы, Вавилон!» Пэта Фрэнка («Alas, Babylon» by Pat Frank) или фильмах «День После», «Завет» или «Нити» («The Day After», «Testament», «Threads»), где действие происходит сразу же после ядерной бомбёжки. Другие сценарии – про конец существования всего человечества как в книгах «Молот Люцифера» Ларри Нэвина («Lucifer's Hammer» by Larry Nevin) и «На Пляже» Нэвила Шьюта («On the Beach» by Nevil Shute) – так же не годятся, потому что не содержат в себе никакого рабочего материала для Приключений. Тем не менее, есть много интересных сценариев для Модулей, основанных на таких идеях как: поиск «рая» или лучшего места под солнцем («Водный мир» – «Waterworld»); разрушение остатков цивилизации («Мальчик и его собака», «Шестиструнный самурай» – «A Boy and His Dog», «Six-String Samurai»); сражение с фанатиками и человеконенавистничеством («Почтальон», «Прогулка по Новому Мадриду», «Fallout 2» – «The Postman», «The New Madrid Run»); перепеc общества до каменного века («Земля, сохрани!» – «Earth Abides»); религиозный конфликт («Стоянка» – «The Stand»); генетические изменения и мутации («Fallout», «Водный мир») и многие другие.

Я уже заострял ваше внимание на том, чего следует избегать в своём творчестве и что может обесценить ваш писательский труд, но повторюсь опять. Жанр постъядерного мира очень гибкий и ёмкий – не закидывайтесь на стереотипах, не идите на поводу у уже снятых фильмов и законченных книг. Постарайтесь «увидеть» как поведёт себя всё вокруг в, пожалуй, самой экстремальной из всех ситуаций, когда нашей цивилизации – такой, как мы её знаем – настанет конец.

Свобода воображения – вот ваш успех, увлекательность и правдоподобность – вот ваша цель!

Приложение Г: Архетипы персонажей

На нескольких последующих страницах выложена галерея самых обыкновенных жителей Пустоши, готовых к использованию в вашем Модуле. Лица некоторых из них покажутся вам знакомыми, других вы узнаете по сериалам или фантастическим фильмам, но все они довольно оригинальны и могут похвастаться историей своей жизни. Приведённые архетипы – наиболее распространённые и представляют основные типы НИПов, которые могут быть включены в команду или повстречаться игрокам. Система Статов в РnР довольно гибкая и позволяет генерировать сотни разнообразных по классам и типам персонажей.

У каждого приведённого здесь персонажа есть простенькая биографическая справка, описывающая их происхождение и мотивацию поведения в той или иной ситуации. Опять повторю, здесь приведены простые примеры того, как выглядят числовые характеристики и предыстории появления персонажей (это так называемые «квенты»), как сделать их совместимыми друг с другом – чтобы одна вытекала из другой и, наоборот, - другая являлась основой для написания первой. Некоторые персонажи в чём-то сильны, а другие, напротив, - довольно ординарные личности. При составлении персонажа я частенько вспоминаю поговорку «у каждого есть свои недостатки», и поэтому предпочитаю и считаю более правильным генерировать не супермена или супермега-НИП, а приближённо похожего на гения или выдающегося спортсмена-атлета персонажа.

Вы вольны использовать этих персонажей на своё Мастерское усмотрение (например, для быстрой временной замены вместо выбывшего НИП). Конечно же, эти архетипы не более чем примеры, а сообразительные ИМ смогут использовать их в качестве стартовой площадки для своих неувядающих идей, ведь данными типажам не ограничиваются возможности творения новых персонажей во вселенной Fallout'a. Так, этих персонажей я придумал за один вечер – просто хотел показать самых естественных обитателей Пустоши, чтобы было легко представить и интересно почитать о них. Особо же я прошу вас не ограничиваться этими примерами – пусть ваша фантазия изобретёт новых и более оригинальных странников пустыни. Самые яркие личности – герои фантастических романов и жизненных историй – такие, как Макс из фильма «Безумный Макс вне Купола Грома», мутант-бродяга из «Водного мира», которые вовсе не идеальные люди, но могут противостоять окружающему миру и ведут борьбу со своими страхами и проблемами. Они пленяют нас своей возвышенностью и смелостью поступков, но в то же время не становятся от этого карикатурными. В них естественным образом реализуются наши лучшие качества, но недостатки, напротив, гораздо превосходят наши и в трагедиях приводят к поражению героев, а в комедиях – к победе.

Персонажи – это мы, в том смысле, что это актеры на сцене нашего разума.

Гарри – Воин Мутант

В армии Мастера Гарри состоял обыкновенным солдафоном – пехотинцем. Он был «погружён» ещё в раннем возрасте, но к Мастеру попал сравнительно недавно, всего лишь за год до Его убийства. Когда Мастер умер, Гарри со своим подразделением выполнял задания в Великих Пустынях к востоку от Невады. Когда была полностью уничтожена верхушка командования мутантской армии, нарушилась вся цепь управления, и перед отрядом Гарри встала проблема, куда направиться – на запад через территорию Братства Стали или в неизвестность на восток. Они ушли на восток.

После многочисленных атак невиданных ранее дикарей, острой нехватки боеприпасов, чудовищных электрических штормов, на болотистую долину Луизианы выбрался один лишь Гарри. Полумёртвый от голода он добрался до первого поселения и от общей слабости упал без сознания у дверей странного здания.

К счастью, Гарри потерял сознание у дверей религиозной миссии. Монахи видели впервые, но сжалились над таким существом – мутировавшим человеком. Гарри уже почти выходили, когда на территорию Луизианы вышли первые толпы отчаявшихся от голода, жестоких и жаждущих крови отрядов бывшей армии Мастера.

Развернувшаяся в миссии бойня была скоро и исход её не вызывал сомнений. С пулемётами наперевес мародерствующие пехотинцы прошли через редкие ряды защитников миссионерского поселения как нож сквозь масло. Гарри дрался вместе с монахами, но был ранен и сумел уйти прежде, чем стены миссии пали.

Разрушение и жестокость остатков армии мутантов разрушили прежние мировоззрение Гарри, теперь он осознал, что прежде его вводили в заблуждение, а прежние идеалы не стоили и выеденного яйца. Впрочем, это не подвигло его на лучшее отношение к людям. Он стал наемником, продающим силу своих мускул за экипировку и еду. Он не против присоединиться к партии, чтобы получить большую долю в добыче и достаточно еды, чтобы прокормить себя ненасытного.

Текущее состояние: Грубость и внешняя простота поведения – всего лишь маска внутренней боли и страданий от крушений прежних идеалов. Он больше не находит удовольствия в убийствах, но чувствует, что не может стоять в стороне от творимого остатками "его" армии. Когда только ни выпадает шанс, он старается склонить других супермутантов на свою сторону, правда, пока ему приходилось лишь слышать грохот пулеметов в ответ.

Имя: Гарри	Возраст: 40	Пол: Мужской	Раса: β - Мутант
Волосы: Черные	Глаза: Коричн.	Рост: 2.7 м	Вес: 340 фнт
СЛ: 7		Лёгкое Оружие:	37%
ВС: 5		Тяжёлое Оружие:	
ВН: 5		(особое)	36%
ОБ: 4		Энергетическое:	16%
ИН: 5		Рукопашная:	60%
ЛВ: 8		Холодное Оружие:	
УД: 6		(особое)	70%
Очки Жизни:	32	Метание:	
Максимальный Груз:	200	(особое)	52%
Очки Действий:	9	Первая Помощь:	20%
Порядок Действий:	10	Доктор:	15%
Рукопашный Урон:	4	Красться:	29%
Критический Шанс:	6%	Взлом:	23%
Уровень Лечения:	1	Кража:	24%
Соппротивление Яду:	45%	Ловушки:	23%
Соппротивление Радиации:	20%	Наука:	20%
Соппротивление Газу:	0/35	Ремонт:	15%
Соппротивление Электрич-ву:	20%	Вожделение:	26%
Класс Брони:	8	Разговор:	20%
	СУ	Обмен:	16%
Нормальное	5 /	Игра:	30%
Лазерное	2 /	Скиталец:	20%
Огненное	5 /	Уникумы:	Тяж. на руку
Плазменное	2 /	Уровень:	1
Взрывчатое	3 /	Опыт:	0

Маверик – Удачливый Игрок

Некоторые говорят, что невозможно жить, надеясь на авось и на удачу, особенно в Пустоши. Так вот Маверик своим примером собирается опровергнуть этот стереотип, что, впрочем, у него хорошо получается. По правде говоря, в целом мире всего два человека знают настоящее имя Маверика - его мать и сестра. Если вы поинтересуетесь у них, то в ответ они рассмеются и посоветуют называть его просто «Мэв». Ещё в «нежном» возрасте после многочисленных «сложных» ситуаций, из которых он сумел выйти сухим, Маверик решил принять имя - кличку популярного киногероя конца 20 века. Мать и сестра сошлись в том, что оно отлично ему подходит - лучше не придумаешь.

Назвать Маверика опытным картёжником - это всё равно, что священника назвать религиозным человеком. Для него покер - это не просто игра, это вся его жизнь, это всё, в чем он хорош. К жизни относится легко и так же свободно общается с людьми, выпивая и играя с ними, знакомясь и врываясь в сердца женщин и мужчин, а его отношение к ним сродни тому, как относятся друг к другу в казино игроки, сидящие за одним столом.

Конечно, подобный стиль жизни принес ему не мало врагов, что заставляет его постоянно находится в движении, выискивая новые комбинации для выбивания денег из богатых дуралеев. Хотя он обожает выпить (на «честно» выигранные деньги), но держится подальше от жидкостей и препаратов затуманивающих мозг. Одевается Маверик хорошо и со вкусом, благодаря чему его легко выделить в толпе. Про таких как он обычно матери поучая говорят дочерям: «Он один из тех, о которых я тебя предупреждала», но это, тем не менее, не уберегает молоденьких особ от его объятий.

Жизнь Маверика восхитительна и легка, но он понимает, что действие удачи - это всего лишь вопрос времени: когда? - когда она закончится? Поэтому он старательно обходит все «острые углы» и напряженные, трудные ситуации, избегая больших потасовок или серьезных конфликтов, но всё же давая сдачи, если его обидят. Если дело дойдёт до настоящей битвы, то Маверик знает, что она будет недолгой.

Именно поэтому к Маверiku пришла мысль остепениться и выбрать карьеру с мирным будущим. Но снова и снова появлялись причины жить по-прежнему: ещё одна сногшибательная красotka или большая ставка. Поэтому он решил, что незачем довольствоваться малым, если жизнь сама по себе приносит много интересного.

Текущее состояние: Маверик путешествует по Пустоши, выискивая славу и испытывая удачу играя в азартные игры и проворачивая махинации. Он не злой и даже не эгоистичный. Просто ему нравится бросать вызов, спорить, соревноваться и выигрывать, и самыми захватывающим вызовом из всех он считает людей. Его папик часто говорил, что «лучше бурно жить, чем мирно пасти», и Маверик с этим согласен.

Имя:	Маверик	Возраст:	20	Пол:	Мужской	Раса:	Человек
Волосы:	Блондин	Глаза:	Зеленые	Рост:	1.9 м	Вес:	180 фнт
СЛ:	4				Лёгкое Оружие:		25%
ВС:	6				Тяжёлое Оружие:		10%
ВН:	4				Энергетическое:		10%
ОБ:	7				Рукопашная:		48%
ИН:	7				Холодное Оружие:		38%
ЛВ:	5				Метание:		20%
УД:	7				Первая Помощь:		26%
Очки Жизни:			27		Доктор:		18%
Максимальный Груз:			125		Красться:		20%
Очки Действий:			7		Взлом:		21%
Порядок Действий:			12		Кража:		15%
Рукопашный Урон:			1		Ловушки:		21%
Критический Шанс:			7%		Наука:		28%
Уровень Лечения:			1		Ремонт:		21%
Сопротивление Яду:			20%		Вожделение:		22%
Сопротивление Радиации:			8%		Разговор:		(особое)
Сопротивление Газу:			0/0				55%
Сопротивление Электрич-ву:			10%		Обмен:		(особое)
Класс Брони:			5				48%
		СУ	СП		Игра:		(особое)
Нормальное		0 /	0%				55%
Лазерное		0 /	0%		Скиталец:		22%
Огненное		0 /	0%				
Плазменное		0 /	0%		Уникумы:	нет	
Взрывчатое		0 /	0%		Уровень:	1	
					Опыт:	0	

Ушко – Красотка Снайпер

Было бы неверно назвать Ушко глупой, но что точно - так это то, что нож повара отточен куда острее, чем её ум. Она родилась в семье гражданина в Волт-Сити; в школе всегда была очень популярна, хотя во всём классе у неё были самые плохие отметки и возникали проблемы с составлением длинных предложений. В шестнадцатилетнем возрасте она прибрала к рукам винтовку, с которой игрались знакомые мальчишки. Не обращая внимания на их выкрики «глупая девчонка!», она вынесла подряд с десяток крысокотов, попав каждому прямо в глаз. Это сразу же заставило умолкнуть обидчиков, а Ушко нашла свое призвание, записавшись в городскую охрану.

Она быстро прошла по ступеням служебной лестницы от солдатских чинов до младших

офицерских, на чём, впрочем, пришлось остановиться из-за многочисленных ошибок в элементарных тестах на новое звание. В итоге, она была включена в состав диверсионной группы по отслеживанию и уничтожению. Её тренировки проходили в Городском арсенале энергетического оружия, так как оказалось, что её умение владения таким оружием сродни прекрасному использованию винтовок.

Однажды, когда её отряд выполнял задание, они наткнулись на группу мертвяков. Прячась за укрытиями бойцы подошли к мертвякам поближе, а командир отряда приказал Ушко перестрелять «всё это мутировавшее отродье». Она была сильно удивлена, почему так надо было сделать - ведь мертвяки ничего плохого не сделали, они тоже живые и чувствуют боль. Пока мертвяки пытались догнать своих браминов, командир повторил приказ об их уничтожении. Ушко прицелилась, и прежде чем мертвяки поняли, что с ними происходит, добавила каждому ещё по одной дырочке в голову.

Той же ночью лежа на кровати в своей комнате, Ушко мучилась бессонницей и никак не могла выкинуть из головы картины умирающих мертвяков. Она поняла, что то, чем она занимается, в корне не правильно: её талант утилизировали до простого безнравственного убийства, сделали из неё палача. Не сказав никому ни слова, Ушко ушла, чтобы никогда не возвращаться, из Волт-Сити в ночь.

Текущее состояние: Покинув Волт-Сити и медленно продвигаясь на юг, Ушко ступила на территорию Новой Калифорнийской Республики. Она, вне всяких сомнений, знает, что привлекательна, и часто использует свою красоту, чтобы получить хорошую работу - ей приходилось участвовать в охране караванов, когда требовалась еда или транспорт, но всё же старалась держаться в стороне от цивилизации. Ушко проводила много времени в деревнях разных племен, где и получила своё настоящее прозвище. Их незамысловатый мирный стиль жизни покорила её, и ей нравилось, что все вокруг не судили о ней по уму. И хотя она ищет спокойную деревню, чтобы остаться, Ушко безостановочно перемещается, пытаясь найти место, где не будет того фанатичного презрения, от которого она сбежала из Волт-Сити. Возможно, что ей придётся путешествовать долго, ещё очень долго.

Имя:	Ушко	Возраст:	25	Пол:	Женский	Раса:	Человек
Волосы:	Блондинка	Глаза:	Голубые	Рост:	1.52 м	Вес:	120 фнт
СЛ:	4	Лёгкое Оружие:					
ВС:	10	(особое)					
ВН:	4	Тяжёлое Оружие:					
ОБ:	7	(особое)					
ИН:	2	Энергетическое:					
ЛВ:	10	(особое)					
УД:	3	Рукопашная:					
Очки Жизни:		27		Холодное Оружие:		48%	
Максимальный Груз:		125		Метание:		40%	
Очки Действий:		10		Первая Помощь:		24%	
Порядок Действий:		20		Доктор:		17%	
Рукопашный Урон:		1		Красться:		(особое)	
Критический Шанс:		3%		Взлом:		55%	
Уровень Лечения:		1		Кража:		30%	
Соппротивление Яду:		20%		Ловушки:		30%	
Соппротивление Радиации:		8%		Наука:		8%	
Соппротивление Газу:		0/0		Ремонт:		6%	
Соппротивление Электрич-ву:		10%		Вожделение:		40%	
Класс Брони:		10		Разговор:		35%	
		СУ	СП	Обмен:		28%	
Нормальное		0 /	0%	Игра:		15%	
Лазерное		0 /	0%	Скиталец:		12%	
Огненное		0 /	0%	Уникумы:		нет	
Плазменное		0 /	0%	Уровень:		1	
Взрывчатое		0 /	0%	Опыт:		0	

Кристэл – Экстраординарно быстрая демонесса - Мертвяк

До Войны Кристэл работала механиком в мастерских Дэйтонской гоночной трассы. С самого детства она обожала быстрые машины и приходила в восторг от гоночных соревнований, куда её иногда брала с собой мать. К пятнадцати годам она узнала об устройстве, управлении и вождении машин всё, что только могла. Тогда же она начала работать на полставки механиком в небольшом автомагазине, где старалась узнать как можно больше про двигатели и другие механизмы автомобилей. Со временем, она узнала всё что могла и решила, что надо идти дальше – Кристэл устроилась механиком в местную мастерскую, обслуживающую гоночные машины. Там она быстро зарекомендовала себя как самый отличный автомеханик на все ремонтные боксы Дэйтонской трассы. Кристэл хорошо справлялась со своей работой, но одно

лишь техническое обслуживание её не удовлетворяло – ей хотелось водить эти машины. Однако, ей лишь изредка давали порулить и не воспринимали всерьёз. Хотя она и была накоротке с самыми знаменитыми в округе гонщиками, но её не допускали к гонкам, так как не было спонсоров и своей машины.

А потом Кристэл оказалась не в том месте и не в то время, когда ядерная бомба разорвалась практически над её городом: она и небольшая группа выживших человек под воздействием радиации превратились в мертвяков. Чувствуя, что умирает, Кристэл не могла ни о чём думать, кроме как о том, чтобы спасти единственное дорогое для неё – она ушла к гоночной трассе и откатила несколько машин в уцелевшие ремонтные боксы. Это спасло их от разрушения в первые годы ядерной зимы.

Спустя время, несколько мертвяков смогли найти Кристэл и отвели её в небольшую общину, образованную недалеко от развалин трассы. Когда ядерная зима сошла на нет, Кристэл вывела наружу тщательно содержащиеся в порядке и рабочем состоянии машины. Ей наконец-то удалось испытать счастье от вождения автомобилей, которого так не хватало ей до войны.

Потом в общине закончились Микроядерные батареи и нечем стало заправлять машины. Подумав, мертвяки организовали и отправили небольшой отряд на поиски новых энергобатареек. Кристэл тоже была в этом отряде. До этого община практически не контактировала с другими выжившими, поэтому они не знали, что первые попавшиеся им по пути люди были работоторговцами. Все мертвяки попали в рабство. Кристэл удалось бежать, но она была слишком далеко от дома, в неизвестной местности и не знала что делать.

Текущее состояние: Кристэл никак не войдет в нормальную колею и не привыкнет к реалиям нового мира, а вся её общительность пропала с первыми заморозками ядерной зимы. В отчаянии она ищет дорогу домой к своей родной гоночной трассе. Повстречавшиеся ей бандиты на мотоциклах снова разожгли в ней огонь страсти к высоким скоростям. Она стала осознавать, что в Пустоши есть большие возможности для отличного водителя и механика, поэтому Кристэл ищет возможности подороже продать свои талант и знания.

Имя:	Кристэл	Возраст:	129	Пол:	Женский	Раса:	Мертвяк
Волосы:	Красные	Глаза:	Черные	Рост:	1.46 м	Вес:	97 фнт
СЛ:	3						
ВС:	13						
ВН:	3						
ОБ:	2						
ИН:	9						
ЛВ:	6						
УД:	6						
Очки Жизни:		19					
Максимальный Груз:		100					
Очки Действий:		8					
Порядок Действий:		26					
Рукопашный Урон:		1					
Критический Шанс:		6%					
Уровень Лечения:		1					
Сопротивление Яду:		25%					
Сопротивление Радиации:		46%					
Сопротивление Газу:		0/0					
Сопротивление Электрич-ву:		0%					
Класс Брони:		6					
		СУ	СП				
Нормальное		0 /	10%				
Лазерное		0 /	0%				
Огненное		0 /	0%				
Плазменное		0 /	0%				
Взрывчатое		0 /	0%				
				Лёгкое Оружие:	29%		
				Тяжёлое Оружие:	12%		
				Энергетическое:	12%		
				Рукопашная:	48%		
				Холодное Оружие:	38%		
				Метание:	24%		
				Первая Помощь:	44%		
				Доктор:	27%		
				Красться:	23%		
				Взлом:	29%		
				Кража:	18%		
				Ловушки:	29%		
				Наука:	36%		
				Ремонт:	(особое) 47%		
				Вождение:	(особое) 58%		
				Разговор:	10%		
				Обмен:	8%		
				Игра:	(особое) 50%		
				Скиталец:	24%		
				Уникумы:	Страх смерти		
				Уровень:	1		
				Опыт:	0		

Кукки – Отшельник-философ Мутант

Кукки был среди первых людей, превращённых Мастером в супермутантов. «Погруженный» уже в зрелом возрасте, сейчас он начал ощущать тяжесть прожитых лет. Ещё до «погружения» Кукки был человеком с интеллектом, развитым в ущерб мускулам, и предпочитал оружию книги. Он шёл за армией Мастера не потому, что его увлекала идеология, а просто из чувства самосохранения - в то время только у Мастера супермутантам жилось спокойно.

Сразу после смерти Мастера, Кукки улучил момент и сбежал. Скрываясь под просторной робой, он скитался по руинам городов, нигде не останавливаясь надолго.

Люди всегда проявляли подозрительность к нему, а, когда он перестал скрывать свою сущность, и вовсе повели себя жестоко. Однажды, он набрёл на

сохранившуюся городскую библиотеку - там он смог воспользоваться приобретённым в армии Мастера навыком чтения и пролистать огромное количество книг.

Спустя год после погружения в труды Платона, Ницше, Аристотеля, Бэкона и многих других философов и мыслителей, Кукки счёл, что жизнь в тиши и размышлениях куда предпочтительнее, чем преимущества членства в каком либо социуме. Поэтому он устроил себе небольшой домик у лесного пруда, где-то в чащобах Сьерра Невады; там он добывал себе пропитание охотой, чему научился во время скитаний по Пустоши.

Спустя время, когда были прочитаны все книги, сотни записных книжек были исписаны поэмами, сочинениями и размышлениями, Кукки понял, что находится в тупике. Он многое знал о мироустройстве, даже выработал собственные философские выкладки, но был в незнании относительно практического приложения всех своих выкладок. Что ему было жизненно необходимо, так это «вернуться» в общество и проверить и реализовать свои идеи на практике. Так он и сделал.

На следующий день, Кукки сердечно попрощался со своим домиком, с прудом и лесной чащобой и направил свои стопы к ближайшему городу, собираясь учить и просвещать любого, кто будет готов к восприятию разработанных им идей.

Текущее состояние: Кукки все ещё плохо переносит толпу и цивилизацию, но считает эти чувства неизбежным злом, которое необходимо перебороть в себе, если уж он хочет учить жителей Пустоши своим теориям. Вскоре оказалось, что его понятие близки некоторым встречным, а удача не покидала его. С помощью своего «первобытного» умения выживать в неизвестной местности, он никогда не испытывал недостатка в продовольствии. Однако, Кукки больше нравилось путешествовать в компании, чтобы можно было безопасно добраться до новых неизвестных мест и научить своей философии большее количество народу.

Имя:	Кукки	Возраст:	80	Пол:	Мужской	Раса:	α - Мутант
Волосы:	Черные	Глаза:	Белые	Рост:	2.85 м	Вес:	350 фнт
СЛ:	5			Лёгкое Оружие:			47%
ВС:	8			Тяжёлое Оружие:			26%
ВН:	5			Энергетическое:			26%
ОБ:	5			Рукопашная:			66%
ИН:	7			Холодное Оружие:			56%
ЛВ:	8			Метание:			
УД:	2			(особое)			62%
Очки Жизни:			40	Первая Помощь:			40%
Максимальный Груз:			150	Доктор:			30%
Очки Действий:			9	Красться:			39%
Порядок Действий:			16	Взлом:			36%
Рукопашный Урон:			1	Кража:			34%
Критический Шанс:			2%	Ловушки:			
Уровень Лечения:			1	(особое)			56%
Соппротивление Яду:			45%	Наука:			38%
Соппротивление Радиации:			20%	Ремонт:			31%
Соппротивление Газу:			0/35	Вожделение:			42%
Соппротивление Электр-ву:			20%	Разговор:			35%
Класс Брони:			8	Обмен:			30%
		СУ	СП	Игра:			20%
Нормальное		5 /	25%	Скиталец:			
Лазерное		2 /	10%	(особое)			54%
Огненное		5 /	15%	Уникумы:	Умелец		
Плазменное		2 /	10%	Уровень:	1		
Взрывчатое		3 /	10%	Опыт:	0		

Тень – Вор - Полумутант

Рождённый в Нью-Рено проституткой, Тень ненавидел самого себя с ранних лет. Его бесцветная кожа, съёженное как у мопса лицо, непропорционально большие руки были постоянным напоминанием о его ублюдочном происхождении, а профессия матери и нехватка материнской любви – о злобе и ненависти окружающего мира. Тень вырос в борделе и научился угождать сутенерам и проституткам, крадя у неподозревающих посетителей деньги и разные мелкие вещи.

Появившиеся в полутьме публичного дома воровские умения, не только кормили Тень, но и поставили его на преступный путь, а по в дальнейшем развились ещё больше. Как-то раз, сутенёры, контролировавшие этот бордель, очень сильно огорчили свою крышу – одну из местных бандитских группировок. Однажды вечером пятнадцатилетний Тень проснулся от звуков выстрелов и криков ужаса. Спрятавшись под кроватью, он мог слышать как люди – единственные кого он знал всю свою жизнь, кто любили его лишь за украденные им вещи, но всё же были ему «родной» семьей – умирали от выстрелов безжалостных бандитов. Тень подсутелся и смог тщательно запомнить лицо главаря убийц, сердце парня требовало отмщения.

Работая поначалу мелким уличным карманником, Тень сумел завоевать доверие и влиться в ряды той же преступной семьи, которая расправилась с его матерью. Со временем, когда ему стукнуло 20 лет, Тень приобрел авторитет человека, сделавшего себе имя тяжёлой работой, и стал одним из самых верных членов Семьи. Его умения взлома и вскрытия любых замков настолько высоко ценились, что давали ему неплохой заработок и позволяли жить в собственной отлично обставленной квартире.

Всё это время он не переставал думать о мести. Одной ночью, Тень обратил все свои умения против приютившей его Семьи: он пробрался в спальню его заклятого врага, связал его, жестоко истязал и убил, так и оставшись незамеченным остальными членами банды. К тому времени, как вскрылось убийство, Тень был уже на сотню километров в Пустоши. Он шел, уже никогда не оглядываясь на уродливые чёрные тени Нью-Рено.

Текущее состояние: Тень заядлый странник – он нигде не задерживается, ни с кем не сближается, а с другими людьми общается лишь при крайней необходимости. Практически Тень стал параноиком, видя вокруг себя заговоры и злые умыслы против него, которых на самом деле нет. Из-за проблем с общением Тень никому не доверяет, считая самым лучшим другом себя самого. Немного позже, он понял, что в его жизни совсем нет цели - одна пустота, поэтому он пытается найти новые способы приложения своих выдающихся умений.

Имя:	Тень	Возраст:	30	Пол:	Мужской	Раса:	Полумутант
Волосы:	Черные	Глаза:	Голубые	Рост:	2.05 м	Вес:	200 фунт
СЛ:	5			Лёгкое Оружие:			37%
ВС:	9 (7)			Тяжёлое Оружие:			16%
ВН:	4			Энергетическое:			16%
ОБ:	2			Рукопашная:			56%
ИН:	4 (2)			Холодное Оружие:			46%
ЛВ:	8			Метание:			32%
УД:	10			Первая Помощь:			26%(18)
				Доктор:			18%(14)
Очки Жизни:			28	Красться:			
Максимальный Груз:			150	(особое)			49%
Очки Действий:			9	Взлом:			
Порядок Действий:			16	(особое)			47%(45)
Рукопашный Урон:			1	Кража:			
Критический Шанс:			10%	(особое)			44%
Уровень Лечения:			1	Ловушки:			27%(25)
Соппротивление Яду:			35%	Наука:			16%(8)
Соппротивление Радиации:			23%	Ремонт:			12%(6)
Соппротивление Газу:			0/15	Вождение:			34%(30)
Соппротивление Электр-ву:			15%	Разговор:			10%
Класс Брони:			8	Обмен:			8%
		СУ	СП	Игра:			50%
Нормальное		0 /	0%	Скиталец:			16%(12)
Лазерное		0 /	0%	Уникумы:	Полуночник, в ()		
Огненное		0 /	0%		дневные Статы		
Плазменное		0 /	0%	Уровень:	1		
Взрывчатое		0 /	0%	Опыт:	0		

ГоАнна – Воительница - Коготь Смерти

ГоАнна одна из молодых самок племени Когтей Смерти, живущих на востоке Великих Пустынь. В такой глуши её жизнь протекала однообразно и спокойно. Она гораздо умнее своих сородичей и понимает, что её функции в племени ограничены лишь ролью воительницы или няньки для малышей. Идея провести всю жизнь, привязанной к однообразной местности и резвящимся пупсам её не радовала, поэтому она выбрала первый вариант. Её подготовка почти завершена, но по заведённым в племени обычаям она должна пройти еще один тест, чтобы стать настоящей воительницей - совершить непродолжительную вылазку во внешний мир.

Прощавшись с сородичами, ГоАнна отправилась в своё путешествие: ей надо было побывать на заселённых людьми территориях и, никого не убив, вернуться с доказательством из цивилизованного мира. Облечённая в робу, она направилась к ближайшему городу, намереваясь использовать заученные на человеческом языке фразы для общения с людьми. Вскоре, ГоАнна поняла, что за обыденными пейзажами родного стойбища скрывается огромный неизвестный мир.

С первого момента встречи с цивилизацией ГоАнна скитается между небольшими городами, скрывая от всех свою истинную природу, но чрезвычайно интересуясь всем, что встречается ей на пути. Она чувствует, что мир лежит перед ней как открытая книга, а она готова переворачивать эти страницы.

Текущее состояние: Для ГоАнны настало время принять решение: вернуться в её племя и семью, к которым она чувствует сильную привязанность, или продолжить путешествие. Ей хочется исследовать весь человеческий мир, так она и поступает. Ей известно, что если решит никогда не возвращаться в племя, то станет изгоем и чужой для всех кто для неё близок.

Так же ГоАнне известно, что рано или поздно в ней узнают Когтя Смерти, однако чувствует, что её сила состоит в сотрудничестве с людьми, которые смогут разглядеть мыслящее существо за безобразным внешним видом. К сожалению, она до сих пор не встретила ни одного человека, которому могла довериться настолько, чтобы показать свою истинную природу, или который смог бы стать товарищем и помочь в трудных ситуациях, если таковые будут.

Имя:	ГоАнна	Возраст:	4	Пол:	Женский	Раса:	Коготь Смерти
Волосы:	нет	Глаза:	Черные	Рост:	3.1 м	Вес:	395 фнт
СЛ:	12					Лёгкое Оружие:	53%
ВС:	5					Тяжёлое Оружие:	24%
ВН:	5					Энергетическое:	24%
ОБ:	1					Рукопашная:	
ИН:	5					(особое)	98%
ЛВ:	12					Холодное Оружие:	
УД:	2					(особое)	88%
Очки Жизни:			52			Метание:	48%
Максимальный Груз:			325			Первая Помощь:	20%
Очки Действий:			9			Доктор:	15%
Порядок Действий:			10			Красться:	41%
Рукопашный Урон:			10			Взлом:	27%
Критический Шанс:			2%			Кража:	36%
Уровень Лечения:			1			Ловушки:	27%
Сопротивление Яду:			35%			Наука:	20%
Сопротивление Радиации:			15%			Ремонт:	15%
Сопротивление Газу:			0/30			Вожделение:	34%
Сопротивление Электр-ву:			20%			Разговор:	5%
Класс Брони:			12			Обмен:	4%
		СУ	СП			Игра:	10%
Нормальное		5 /	15%			Скиталец:	
Лазерное		3 /	10%			(особое)	40%
Огненное		0 /	0%			Уникумы:	Громила
Плазменное		3 /	10%			Уровень:	1
Взрывчатое		2 /	10%			Опыт:	0

Руфус – Верный Попутчик - Пёс

Маленький и всеми любимый щенок Руфус жил на ранчо богатого торговца в Новой Калифорнийской Республике. Он был спасён из рук какого-то нищего, хотевшего сделать из него обед. На ранчо щенку уделяли очень много внимания, горячо любили, обучали разным командам - он стал почти что членом семьи. Когда ему исполнился год, от хозяев отвернулась удача и они разорились. Видя неудачи хозяев и их бедствующее положение, Руфус посчитал (а он всегда отличался высокой сообразительностью), что лучше сбежать на улицу, чем в скором времени стать обедом для беднеющей семьи.

Послушавшись своего ума, он сбежал и стал вести жизнь простого дворняги на улицах Шейди Сендс.

Руфус обнаружил, что может хорошо выживать и не попадать в переделки,

выпрашивая крохи еды у проходящих детей и бомжей. Он познал всю необходимость умения скрываться, когда приходили люди в поисках еды. Скрываясь, Руфус набрел на стаю собак, таких же бездомных как он сам.

Возможно, оно было заложено в нем от природы, а может - это было воспоминание о лучшей жизни - чувство прикосновения человеческой руки за ухом. Его сердце тосковало по тому веселью, какое он чувствовал, когда гонялся за мячиком или брошенной палкой, когда выполнял простые команды и получал за это награду. И хотя он был счастлив в своей новой жизни, но всё же не был удовлетворён, и чем больше он думал о том, что ему не хватало, тем более он осознавал, что ему это действительно нужно.

Во второй раз он покинул семью и снова оказался на улице. Но в этот раз ему не повезло - Руфус практически сразу попал в руки любителей «деликатесов». Он уже был на полпути к «Настоящему Большому Хот-Дог», когда удалось сбежать.

Тогда Руфус решил попытать счастья в Пустоши - он выбежал за пределы НРК и стал промышлять на необжитых территориях. Основной целью его существования было найти заботливого человека - найти хозяина.

Текущее состояние: Встречи с людьми научили Руфуса осмотрительности, его интеллект позволил ему отличать желающих поживиться мясом от тех, кто хочет его приласкать. Да, реалии постъядерного мира сделали его очень настороженным и мнительным, но всё же Руфус продолжает искать своего Хозяина, который с любовью и вниманием будет заботиться о нём, также как пеклась о нем его первая семья много-много лет назад.

Имя:	Руфус	Возраст:	2	Пол:	Мужской	Раса:	Собака
Волосы:	Черный	Глаза:	Коричневые	Рост:	0.98 м	Вес:	87 фнт
СЛ:	7					Лёгкое Оружие:	57%
ВС:	4					Тяжёлое Оружие:	26%
ВН:	4					Энергетическое:	26%
ОБ:	2					Рукопашная:	
ИН:	4					(особое)	86%
ЛВ:	14					Холодное Оружие:	56%
УД:	3					Метание:	52%
						Первая Помощь:	16%
						Доктор:	13%
						Красться:	
						(особое)	64%
						Взлом:	27%
						Кража:	39%
						Ловушки:	27%
						Наука:	16%
						Ремонт:	12%
						Вождение:	34%
						Разговор:	10%
						Обмен:	8%
						Игра:	15%
						Скиталец:	
						(особое)	36%
						Уникумы:	Нет
						Уровень:	1
						Опыт:	0

Вакс - Странствующий Робот

Вакс даже не подозревает как давно он был смонтирован и мало знает о своем прошлом. Фактически, он даже не уверен, что он – он; просто не знает кем является. Вакс – это робот-администратор модель 3141 Дарвин Системс, разработанный для обеспечения коммуникации между роботами и людьми.

Когда упали бомбы, Вакс находился на сборочной линии в 99%-ной готовности. Годами он находился в состоянии перманентного существования с запущенными протестовыми программами и небольшим набором функций.

Однажды, на фабрику «Дарвин Системс» вломилась группа странников и активировала линию сборки. В мгновения

системы Вакс прошли окончательный этап сборки и он был активирован к самостоятельной деятельности. К сожалению, эти люди, покинув робото-фабрику и не взяли его с собой. Не имея абсолютно никаких указаний по тому, что дальше делать, но ожидая их, Вакс знал лишь, что ему не хочется возвращаться к тому полузабытому состоянию в бесконечной темноте сборочного цеха. Он обыскал помещение за помещением в поисках полезных ресурсов, работающих серверов со служебной информацией, откуда загрузил себе несколько эксплуатационных программ. Движимым мотивом всех его действий был принцип целесообразности, который вёл его на исследование фабрики. В результате, робот починил центральный фабричный компьютер, открыл внешние двери и выкатил в Пустошь.

Вакс не был запрограммирован на активное действие с внешним миром в том виде, в котором он предстал перед ним. Видя последствия Войны на планете, Вакс, которому не доступны в каком-либо виде эмоции, своим процессором рассудил, что уже не сможет и не должен выполнять те задачи, для которых был разработан. Рассчитанный на самообучение и самопрограммирование в процессе познания окружающего, робот стал искать новые программные коды для осуществления своего Главного принципа – принципа полезности и целесообразности.

Текущее состояние: Вакс исследует Пустошь, переезжая от места к месту в поисках новой информации. Его гусеницы всё ещё новы, но некогда сияющий корпус утратил свою былую чистоту, местами проржавел и покрылся толстым слоем грязи и сажки. Везде где бы он ни проезжал, встречалось враждебное отношение. К его счастью, он ещё не был атакован, но это только усугубляет его неведение об опасности, в которой он находится. Большинство людей считают абсурдным разговаривать с «железякой», а вместо помощи «в поиске самого себя» интересуются его высокотехнологичными механизмами. Даже учёные, с которыми он встречался на протяжении своего путешествия, хотели разобрать его и исследовать схему устройства. Поскольку Вакс не имеет эмоций, его мало заботит такое к нему отношение, тем не менее это мало ему поможет, когда охотники за технологиями возьмутся за него всерьёз.

Имя:	Вакс	Возраст:	неизвестно	Пол:	н/д	Раса:	Робот
Волосы:	хромир.	Глаза:	инфракрасные	Рост:	1.9 м	Вес:	280 фнт
СЛ:	7			Лёгкое Оружие:			9%
ВС:	7			Тяжёлое Оружие:			2%
ВН:	7			Энергетическое:			2%
ОБ:	1			Рукопашная:			46%
ИН:	12			Холодное Оружие:			36%
ЛВ:	1			Метание:			4%
УД:	7			Первая Помощь:			(особое) 58%
Очки Жизни:			21	Доктор:			24%
Максимальный Груз:			200	Красться:			8%
Очки Действий:			5	Взлом:			18%
Порядок Действий:			14	Кража:			3%
Рукопашный Урон:			2	Ловушки:			18%
Критический Шанс:			7%	Наука:			(особое) 68%
Уровень Лечения:			0	Ремонт:			(особое) 56%
Сопротивление Яду:			100%	Вожделение:			16%
Сопротивление Радиации:			100%	Разговор:			5%
Сопротивление Газу:			100/100	Обмен:			4%
Сопротивление Электрич-ву:			-50%	Игра:			35%
Класс Брони:			1	Скиталец:			38%
		СУ	СП				
Нормальное		21 /	50%	Уникумы:		Крепк.орешек	
Лазерное		9 /	15%	Уровень:		1	
Огненное		25 /	55%	Опыт:		0	
Плазменное		9 /	15%				
Взрывчатое		9 /	15%				

Приложение Д: Пример Приключения

«Много лиц, Одна маска» - приключение для Fallout P'n'P. Оно рекомендовано для персонажей 1-3 уровней и предназначено как первое приключение в текущей кампании.

Много Лиц, Одна Маска.

Приключение для Fallout P'n'P

Рекомендовано для персонажей 1-3 уровня

Заметки Игрового Мастера

«Много лиц, Одна маска» начинается приблизительно через 100 лет после Войны в юго-западной Миссури и северо-восточной Оклахоме. Хотя оно рассчитано как первое приключение в большой кампании, «Много Лиц, Одна Маска» может играть и отдельно. Обстановка достаточно универсальная, и приключение может быть легко адаптировано к любому сценарию, а места с религиозной атмосферой смотрятся просто великолепно. Запомните, что это руководство только для Игрового Мастера; игроки, прочитавшие некоторые части этого текста испортят себе удовольствие от разгадывания глубоких, многоуровневых загадок.

Обзор Приключения

Приключение начинается со встречи группы персонажей, ищущих работу в городе Спрингфилд, в старом штате Миссури. Как они собрались все вместе – это проблема для решения ИМ; возможно группа друзей детства, или их всех вместе уволили с завода. В любом случае, мэр Спрингфилда нанимает группу для специальной доставки: очень важное письмо, которое обязательно должно дойти к родственнику, проживающему в развалинах Тулса, городка, который находится южнее. Мэр предложил героям устроиться охранниками торгового каравана, так, что они смогут кое-что заработать за свои хлопоты. Вдобавок к этому, он заплатит большую сумму денег, когда персонажи вернутся с ответным письмом.

Затем герои идут к караванам и устраиваются там охранниками. Отправление происходит каждый день, так что на следующее утро группа уже в пути. По дороге к Тулсе караван подвергается атаке. Рейдеры не такие уж и крутые, поэтому каждый должен выжить.

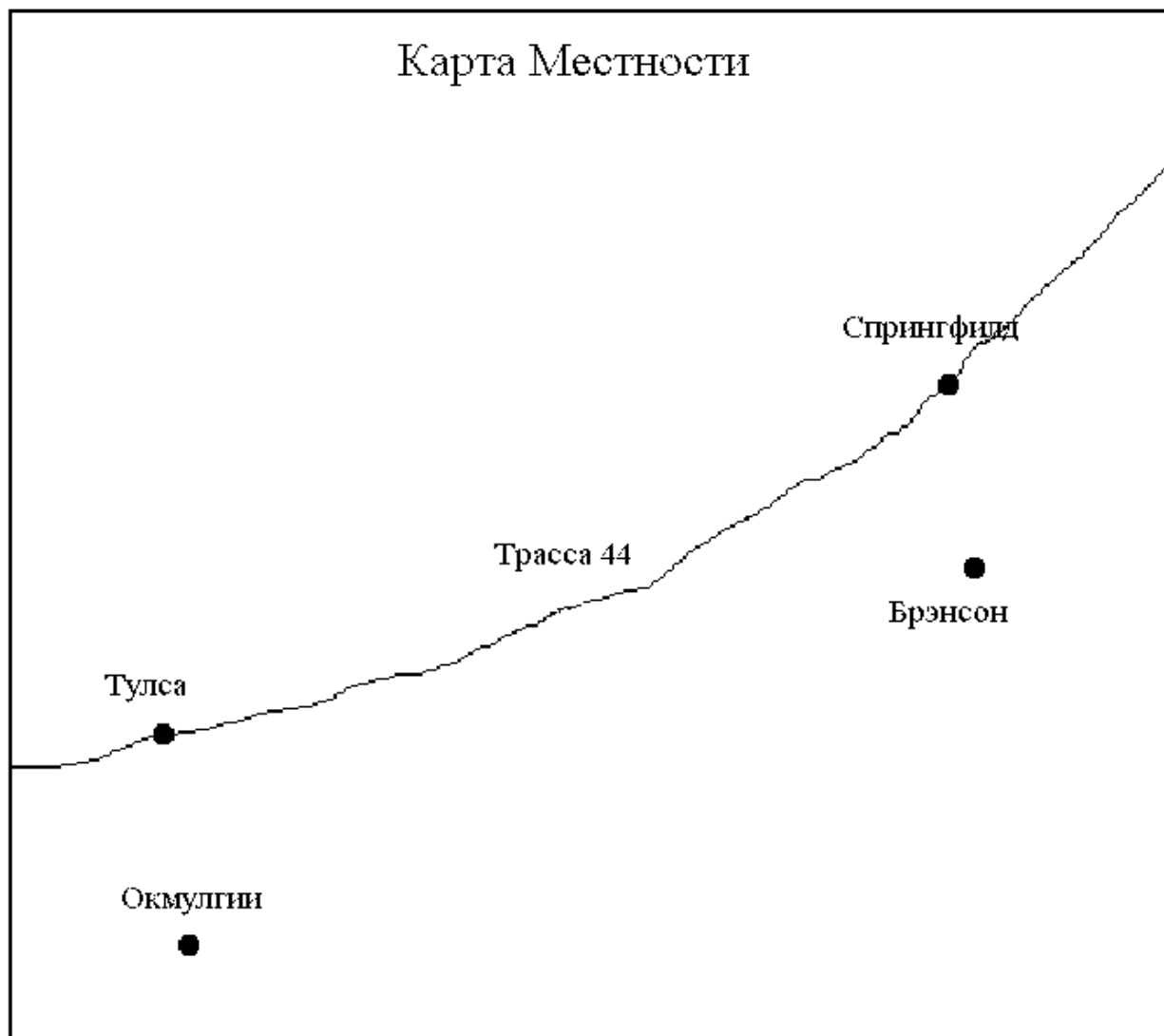
По прибытию в Тулсу, герои находят крайне враждебную религиозную среду, возглавляемую церковью с названием «Истинно Верующие». Персонажи доставляют письмо мэра его сестре, и она рассказывает группе о том, что ответ будет написан только через неделю. Герои должны как-то провести это время, желательно с пользой для себя. Они узнают, что отдаленный городок Окмулгии, нуждается в снабжении. Окмулгии - потребитель Тулсовской древесины, и персонажи получают хорошую награду за свои труды. Это точка, в которой данный пример приключения заканчивается; чтобы увидеть оставшуюся часть приключения, вам необходимо скачать полную версию «Много Лиц, Одна Маска» на официальном сайте Fallout P'n'P.

Сразу по прибытии героев в Окмулгии, город атакуется незнакомым племенем из Пустоши. Скача на лошадях и атакуя как призраки, племя наносит довольно серьезный ущерб городу. Потрепанную, но не сломленную, группу просят отправиться обратно в Тулсу с новостями о нападении и посланием.

По прибытию герои разносят новости, и получают у сестры мэра послание, которое надо доставить обратно в Спрингфилд. Когда и эта задача исполнена, герои получают немного опыта и вещей.

История

В Тулсе правит крайне строгая религиозная группа под названием «Истинно верующие», которая проповедует измененную версию Христианства конца 20 века. Используя страх и чувство вины, они расширяют свое влияние на другие города, и насчитывают в своих рядах в Тулсе уже около 40000 человек. «Истинно Верующие» имеют своего шпиона в Спрингфилде, который они хотят подчинить в ближайшее время.



«Истинно Верующие» - это гораздо больше, чем просто религиозная организация с властью над группой людей. Они используют религию как маску для деловых операций, многие из которых нелегальные – большинство из них «Истинно Верующие» проповедуют на своих мессах каждое воскресенье. Операции с древесиной в Окмулгии – прикрытие очень прибыльной торговли рабами, в то время как производство наркотиков, скрытно распределяемых среди населения Тулсы, сохраняет жителей в постоянном страхе, пока они работают на заводах одного из верховных жрецов церкви, и продолжают поглощать продукты, произведенные на заводах.

Конечно, только шесть человек знают полный масштаб этих операций – это совет бизнесменов, известных как Старейшины. Каждый старейшина – «монах» «Истинно Верующих», и они даже удивляются, что все идет настолько хорошо. В дополнение к этому, каждому, конечно, хочется еще больше, и их расширение на север и восток, на плодородную и богатую ресурсами землю, не за горами.

Конечно, мэр Спрингфилда сумел распознать эту угрозу. Как только наркотики начали появляться на улицах Спрингфилда, он распорядился провести полное расследование и выяснил, что они идут с караванами из Тулсы. Мэр понял, что это только часть плана по подчинению Спрингфилда, но он даже не догадывается о полном размахе сети, в которую попал. Его «сестра» - в действительности - шпионка, которая пытается получить доступ к высшим уровням знаний Верующих, пока - с небольшим успехом.

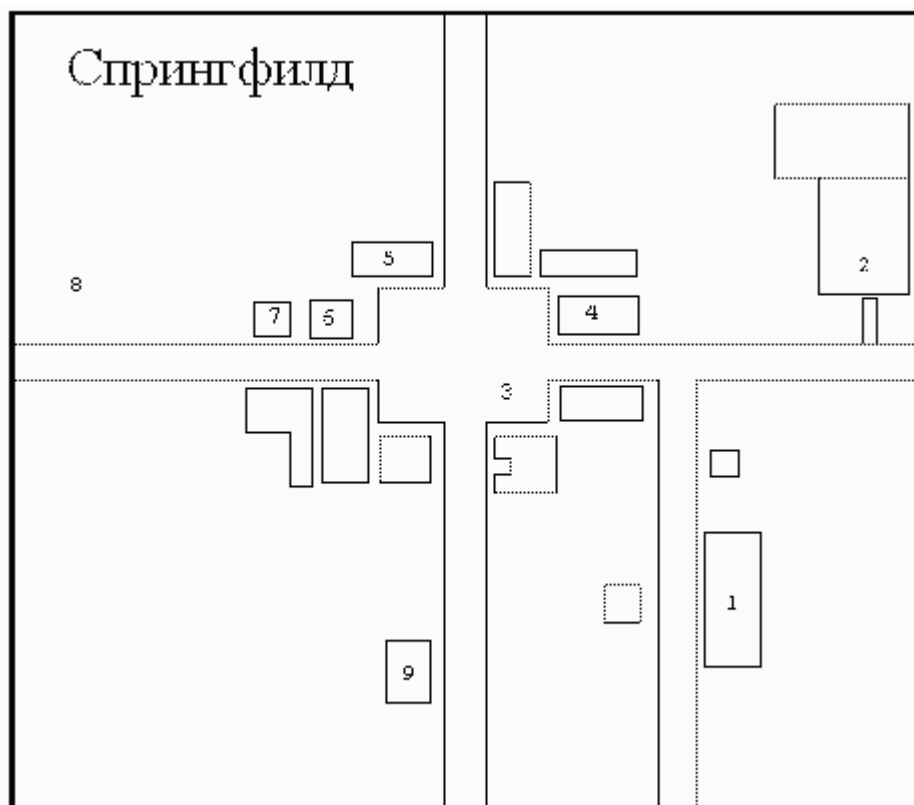
Мэр заинтересован не столько в сохранении своих людей, сколько в сохранении деловых интересов. Он хочет расширить на Тулсу свою империю, состоящую из холдингов в Спрингфилде и развлекательной индустрии в Брэнсоне, что на юге.

Племена, атаковавшие героев в Окмулгии, многое знают о планах Верующих, так как неоднократно подвергались рейдам работорговцев. Эти племена - Индейцы, двинувшиеся на земли, освоенные белым человеком, а затем загрязненные радиацией. Они очень хорошо экипированы, владеют энергетическим оружием, приспособились к жизни в Пустоши и используют старые военные базы для снабжения. Их атака на Окмулгии была только пробой защиты города. У индейцев нет единого вождя - много племен объединились вместе, чтобы спланировать нападение на Тулсу, спасти поработенных товарищей и попытаться уничтожить Верующих.

Часть 1 – Начало Приключения

Спрингфилд, Миссури

Спрингфилд – дом для десяти тысяч людей. Во время войны город избежал прямой бомбардировки, поэтому многие здания остались почти нетронутыми. Управляет Спрингфилдом человек по имени Джон Дотсон, мэр – как он себя называет. Дотсон, уже поседевший в свои 50, стал богатым, после того как открыл на брошенном заводе производство товаров потребления, одежды и обуви. Бизнес Дотсона расширился, и он открыл в Спрингфилде серию заводов, приносящих ему значительную прибыль, а людям дающих чувство надежды на лучшую жизнь. Не так давно Дотсон построил электростанцию, вернувшую электричество в Спрингфилд. Большинство обитателей живет в старом центре города, где здания сохранились достаточно хорошо, многие жители работают на заводах Дотсона. Основная валюта в Спрингфилде – крошечная монета, называемая золотым кусочком. Золотые кусочки – это простые круглые кусочки металла с золотистым рисунком, а так как доступ к золоту имеют только несколько человек, то подделок практически не встречается. Такие же монеты можно встретить и в Тулсе.



Это карта центрального Спрингфилда, описание наиболее важных мест смотри ниже.

Локации

1. Бар Мерцающий Свет –

Мерцающий свет – это местный водораздаточный пункт, и наиболее перспективное для героев место начала приключения и поиска работы. Прокуренный, грязный бар представляет собой подвал многоквартирного комплекса, и посетители меняются в нем от проституток и алкашей ранним вечером, до блатных и бандитов поздней ночью. На дальней стене есть доска объявлений о работе; именно там персонажи могут найти заметки о работе у мэра и караванов.

Мерцающий свет управляется угрюмым, лысым гигантом Джейсоном Лестером. Джейсон дружелюбен, но если кто-нибудь причинит ему неприятности, то может получить их же на свою

пятую точку.

Джейсон Лестер – торговец (уровень 1). ОЖ: 36 СУ: 2 СП: 20% КБ: 14 Лёгкое Оружие:70% Оружие: Помповое ружьё (В: 4 Пвр: +12 Длн: 15 ОД Н: 5 П: н/д О: н/д/), 40 патронов 12 калибра (1d10).

2. Электростанция Спрингфилда – Это громадное кирпично-известковое здание, окруженное ржавой колючей проволокой. Все дело в том, что в Спрингфилде производят электричество путем сжигания старого довоенного мусора, и здесь много хлама, в котором можно покопаться. Посторонние не допускаются внутрь, и охрана будет физически сдерживать любого, пытающего войти.

3. Площадь Старого города. Городская площадь осталась от довоенных дней. Тогда она использовалась как сад с фонтаном; сейчас же это обычный рынок, где люди с окрестных деревень и крошечных городков продают свою продукцию в обмен на продукцию местных заводов. Фермеры стоят от рассвета до заката, и после наступления ночи вы можете там купить химические вещества любого рода. За свою продукцию дилеры требуют 200% стоимость товара (от реальной цены), ведь в Спрингфилд не так уж и легко все это завезти.

4. Жилища. Эти кирпичные и металлические дома были складами и клубами до войны. Теперь это жилища для жителей Спрингфилда. Такие здания обычно имеют от 5 до 15 этажей.

5. Отделение Полиции. Длинное невысокое здание Отделения Полиции Спрингфилда, конечно же, полностью контролируется Дотсоном.

Полицейские (x40) ОЖ: 30 СУ: 3 СП: 30% КБ: 18 Лёгкое Оружие: 60% Оружие: «Берета «Серебряный ястреб» (Одиночные или сдвоенные) (В: 5 фнт. Пвр: +12 Длн: 14 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д), 40 патронов 12-калибра (1d10).

6. Оружейный магазин Боба. Единственное официально разрешенное место торговли в городе, оружейный магазин Боба очень хорошо зарабатывает на своей монополии. Здесь у вас просят за свой товар 200% от нормальной стоимости на все оружие и амуницию. Боб – раздражительный лысый простак, все время жующий табак и любящий при случае плюнуть на свою уставшую собаку Блю. Ассортимент магазина представлен ниже. Боб платит большие деньги за свою безопасность.

Оружейный магазин Боба: Кастеты (x3); Дубины (x5); Кувалда (x1); Боевой нож (x1); пистолет «Кольт 6520», 10мм (x3); Пистолет ВП913, 9мм (x2); Дробовик «Винчестер» 12 калибра (x1); 10мм СЦТ (x10); 9мм СЦТ (x20); 12мм (Дробь) (x10); (12мм Пули (x2).

7. Универмаг. Управляется злым сыном Боба – Бобом младшим. Универмаг – деревянное здание с весьма тонкой древесиной. Это единственное место, где некоторые вещи можно купить всегда. Как и в Оружейном магазине все цены удвоены.

Универмаг – Световая шашка (x10); Зажигалка (x3); Фонарик (x2); Лопата (x1); Защитные сапоги (x10).

8. Пастбище браминов – Пастбище занимает большую часть западного Спрингфилда. Сделано из стойбищ, где брамины отдыхают от работы. Это то место, откуда отправляются все караваны в другие города.

9. Дом мэра Дотсона – Мэр Дотсон живет в старинном доме, сохранившемся еще со времен 1850 года. Строение полностью восстановлено, и вполне заслуженно может считаться самым элегантным во всей округе. Резиденция мэра охраняется его личными, хорошо вооруженными охранниками.

Охранники (x7) ОЖ: 50 СУ: 3 СП: 30% КБ: 20 Лёгкое Оружие: 87% Оружие: АК-47 (В:10 фнт. Пвр: +7 Длн: 40 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д), 7.62мм (x100) (1d8).

Встречи

Работа

Игрокам необходимо дать немного времени на знакомство друг с другом и со своими персонажами. Все они должны оказаться в баре «Мерцающий Свет» и увидеть объявление о работе. В нем сказано:

«Ищите работу? Любите путешествовать? Мэр Дотсон нуждается в надежном курьере для доставки частной корреспонденции в Тулсу. Желающим обращаться в дом мэра»

Эта запись должна побудить героев совершить прогулку к мэру. Если этого не произошло, то группу должен уговорить торговец Джейсон.

Дом Мэра

Когда группа прибудет сюда, они увидят либо ярко горящие лампы (ночью), либо распахнутые окна (днем). После стука в дверь на пороге героев встретит огромный, мускулистый охранник, который отведет их в гостиную, куда вскоре войдет Мэр Дотсон и поприветствует всех. Для полной информации о мэре, смотрите [список НИП](#). Как только герои войдут в комнату, необходимо прочитать следующее:

После нескольких минут ожидания, седовласый мужчина среднего роста спустился с лестницы. У него была теплая улыбка политика: «Так вы ищите работу? Великолепно! Обычно я прошу своих людей, но для этой работы будет гораздо лучше если я их посылать не буду. Работа простая: доставьте это запечатанное письмо моей сестре в Тулсу, находящуюся в неделе пути на юг. Через несколько дней она напишет мне ответ, и когда я получу запечатанный ответ и узнаю, что мое письмо доставлено в целостности, то заплачу 200 золотых монет каждому. Я не заинтересован в том, чтобы власти Тулсы узнали об этом письме, так что ваша награда зависит и от этого... Итак, вы согласны?»

Дайте героям немного подумать над предложением мэра. Если они согласны, то нижеследующий текст следует пропустить. Если они захотят поторговаться, то мэр предложит каждому по 250 монет. Если же игроки попросят большего, то мэр пожелает им спокойной ночи, и приключение закончится.

Если герои согласились, читайте следующее:

«Великолепно! Мою сестру зовут Мария Дотсон и вы сможете найти ее в жилых кварталах Тулсы. Я не рекомендую идти в Тулсу в одиночестве. Вам лучше всего попытаться найти караван, идущий в этом направлении и спросить, сможете ли вы проследовать с ними. Если у вас не возникло никаких вопросов, то увидимся через полмесяца».

Мэр охотно ответит на общие вопросы о Спрингфилде, но касательно письма скажет только: «Это частная переписка». Если герои захотят открыть письмо, чтобы прочитать его содержимое, то они обязательно либо разорвут конверт, либо сломают печать. Мария сделает вид, что ничего не заметит, но в своем ответном письме обязательно это упомянет. В свою очередь, мэр заплатит только 100 монет, и попросит своих наемников убрать героев при первом удобном случае.

Караван

Сразу после дома мэра, персонажи должны направиться к Джереми. Джереми – водитель караванов, про отправление в Тулсу ему уже сообщил Дотсон. После того, как герои покинут дом мэра, следует прочитать следующие:

За домом Дотсона находится прекрасный газон, и вы, воспользовавшись моментом, остановились полюбоваться на красоту цветника. Залюбовавшись, вы опрометчиво врзаетесь в огромного, лысого человека со шрамами. Человек рассмеялся и сказал: «Простите друзья, я вас не заметил. Я Джереми, лучший водитель караванов в этой округе». Он протянул свою мускулистую руку для рукопожатия.

Если герои пожмут его руку или по другому поприветствуют его, читайте следующее.

Если они никак не отреагируют, то Джереми пожмет плечами и уйдет в дом Дотсона.

После энергичного рукопожатия, Джереми вас оценивает. «Вы выглядите как группа людей, умеющих за себя постоять. Я как раз ищу охранников себе в караван, направляющийся в Тулсу. Что скажете? Караван уходит завтра утром, на рассвете.»

Если этот сценарий кажется вам слишком добрым, чтобы быть похожим на правду, то так оно и есть. Джереми – один из агентов Дотсона, но сам он не может доставить письмо Марии. Охрана его каравана отчасти недоукомплектована, так что он заплатит героям по 50 монет. Когда персонажи согласятся, Джереми скажет им, чтобы они встретились с ним у пастбища браминов завтра до рассвета (около 5:00). Группа теперь свободна, и может провести вечер, как ей захочется.

Часть 2 – Поездка

Если герои не примут предложение Джереми, но придут к пастбищу утром, то застанут его готовым к отправлению и смогут присоединиться всего за 20 монет.

Несмотря ни на что, караван выйдет из Спрингфилда и начнет движение по трассе I-44 как только начнет светать. В караване 200 браминов и 7 охранников, помимо героев и Джереми. Для полной информации о Джереми смотри [список НИП](#), находящийся дальше.

Охрана (x7) ОЖ: 40 ПД: 10 ОД: 8 СУ: 2 СП: 10% КБ: 14 Лёгкое Оружие: 55% Оружие: ПП Х&К МП-9 10мм (В: 7 фнт. Пвр: +6 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д), 150 патронов 10мм СЦТ (1d6).

Для большинства путешествие пройдет гладко. Разрешите героям поговорить с Джереми и другими охранниками, или попасть браминов (очень интересное занятие, особенно если нет лошадей).

Случайные встречи

Если ИМ желает, он может приготовить парочку случайных встреч для героев, для добавления напряженности в историю (или для того, что бы приключение не казалось таким тупым). Несколько примеров:

Крысокроты

Караван атакуется ночью семейством крысократов.

Крысокроты (x17) ОЖ: 20 ПД: 7 ОД: 7 СУ: 1 СП: 5% КБ: 15 Рукопашная: 80% Атаки: Когти (3 ОД, Пвр: 1d8), Укус (75%, 3 ОД, Пвр: 1d8, Яд типа А). ОО: 100

Мертвый Верующий

На дороге найдено мертвое тело. Если присмотреться, то кровь еще свежая и смертельная судорога еще не свела тело. Тело (мужчины или женщины) одето в длинную, пурпурную робу и имеет большой серебряный крест на цепочке, одетый вокруг шеи. Человек умер от точного попадания стрелой в голову.

Атака Рейдеров

Перед наступлением ночи (6:00) на третий день, караван находился на участке, где трасса I-44 проходит на крутом холме. Вокруг находятся 20-ти метровые ущелья. В то момент, когда группа находится между ними, рейдеры начинают атаковать, сначала вытаскивая самодельное препятствие, останавливающее браминов и сделанное из металла и дерева, а затем и производя обстрел сверху и из-за преграды.

Рейдеры (А) (x7) ОЖ: 30 ПД: 12 ОД: 8 СУ: 1 СП: 15% КБ: 15 Лёгкое Оружие: 51% Оружие: ПП Х&К МП-9 10мм (В: 7 фнт. Пвр: +6 Длн: 25 ОД Н: 5 П: 6 О: 6), 50 патронов 10мм СЦТ (1d6) ОО: 50

Рейдеры (В) (x7) ОЖ: 40 ПД: 10 ОД: 8 СУ: 2 СП: 10% КБ: 14 Лёгкое Оружие: 65% Оружие: Дробовик «Винчестер» 12 калибра (В: 5 фнт. Пвр: +12 Длн: 14 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д), 40 патронов 12мм дробь (1d10) ОО: 60.

Рейдеры (С) (x7) ОЖ: 45 ПД: 10 ОД: 10 СУ: 2 СП: 10% КБ: 14 Лёгкое Оружие: 71% Оружие: «Пустынный орёл» .44 (В: 5 фнт. Пвр: +10 Длн: 19 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д), 50 патронов .44 СЦТ (1d8).

Встреченные группой рейдеры были наняты Дотсоном, чтобы устранить нескольких героев. Дотсон знал, что дешевле нанять нескольких разбойников, чем заплатить группе все, что он обещал. По этой причине, рейдеры и охранники каравана должны стрелять друг в друга, но ИМ должен сделать так, чтобы их выстрелы были неточны (кидать кубик скрытно). Каждый выстрел должен быть в «молоко». Не надо специально об этом упоминать до тех пор, пока один из игроков не спросит, почему они все время мажут; если это произойдет, то сделайте ему или ей Бросок на Восприятие со штрафом в -1. Если Бросок будет удачным, то персонаж заметит, что рейдеры и охрана не прицеливаются, поэтому и промахиваются.

Рейдеры нацелены на уничтожение героев, поэтому схватка будет ожесточенной. Когда по крайней мере 14 рейдеров погибнут, остальные начнут убегать. Будут ли персонажи догонять их или нет; остатки банды рейдеров не станут драться, пока находятся в таком трудном положении, предпочтя уйти живыми.

После сражения Джереми подойдет к героям. Прочтите следующие:

Человек со шрамами пожмет ваши руки, а в его глазах будет подлинная благодарность. «У меня не хватает слов, чтобы сказать, как неоценима была ваша помощь. Эти рейдеры постоянно нападают на нас и уже убили моих лучших охранников. Я вас благодарю». Джереми вернулся к охране, чтобы дать указания, и через некоторое время все двинулись дальше.

На восьмой день пути караван достиг Тулсы где-то около полудня.

Часть 3 – Истинно Верующие

После того, как группа увидит Тулсу, прочитайте следующее:

После многих часов путешествия среди чернеющих и обгоревших руин, огромное здание показалось над горизонтом. При приближении каравана к нему, вы понимаете, что оно не большое, а просто ОГРОМНОЕ; его стены, сделанные из гигантских кусков дерева и металла, достигают в высоту достигают 50 метров. Вы едва различаете людей, бродящих по крыше здания и турели, расположенные на одинаковом расстоянии друг от друга по периметру. Вы понимаете, что видите не все здание, а лишь его защитные сооружения. В это время караван проходит мимо вас и Джереми направляется к героям.

«Это Тулса, настоящий алмаз среди здешней помойки. Если отойдешь на 15 миль от лагеря, то можешь попрощаться со своей задницей. Тулса управляется группой людей, именующей себя «Истинно Верующими» - вы узнаете верующего, как только его увидите. Все они имеют огромные кресты у себя на шее. Они написали достаточно много законов, так что будьте осторожны.

Караван отправляется обратно в Спрингфилд через 10 дней. Вы можете проветриваться вокруг Тулсы или просто рассматривать окрестности- для меня это не важно. Мы отправляемся отсюда на рассвете 10 дня, с вами или без. Если вы заинтересованы в обратной дороге с нами, то я буду очень рад видеть вас среди охранников.»

Закончив, Джереми отошел к каравану, и городская стена нависла над вами.

Дайте группе время на осознание предостережений Джереми. Они возможно имеют планы как потратить свои деньги, или обсудить свой выбор. После паузы прочитайте следующее:

Спустя некоторое время, ты осознаешь, что караван находится в большом загоне с другой стороны ворот, которые выглядят крошечными по сравнению с о стенами. Позади вас захлопнулись металлические ворота, эффективно закрывающие браминов в загоне. Джереми уже разговаривает с огромным мужчиной в металлической броне, с большой пурпурной лентой. Вы не можете разобрать слов, но скорее всего Джереми договаривается о вашем проходе в город. Некоторые охранники к вам присматриваются, каждый из них вооружен пулеметом.. Иногда кто-нибудь глотает из фляги или плюет на землю.

После нескольких минут, показавшихся вечностью, маленькая боковая дверь открылась и Джереми окрикнул каждого, ударяя по запястью. «Все нормально,» сказал он, «вот ваши деньги.» и протянул каждому из вас обещанную плату. «Вернитесь к этим воротам через 10 дней, если хотите вернуться с нами. Если нет, то веселитесь, и не попадайте в неприятности. После этого он направился к ужасно выглядящему туннелю в стене. «Добро пожаловать в Тулсу,» сказал Джереми.

После окончания поездки, каждый участник группы должен получить 150 очков опыта. Оказавшись в городе, герои должны оценить, насколько огромна Тулса. Полностью окруженный защитными стенами, город делится на три части: жилая, промышленная и фермерская зоны. Для подробной информации смотри карту ниже:

1. Загоны для браминов – Этот грубый, но эффективный загон используется как промежуточное место для браминов, входящих или выходящих в город. Здесь наиболее подходяще место для старта группы в Тулсе. Маленькая дверь в стене находится в юго-западном углу.

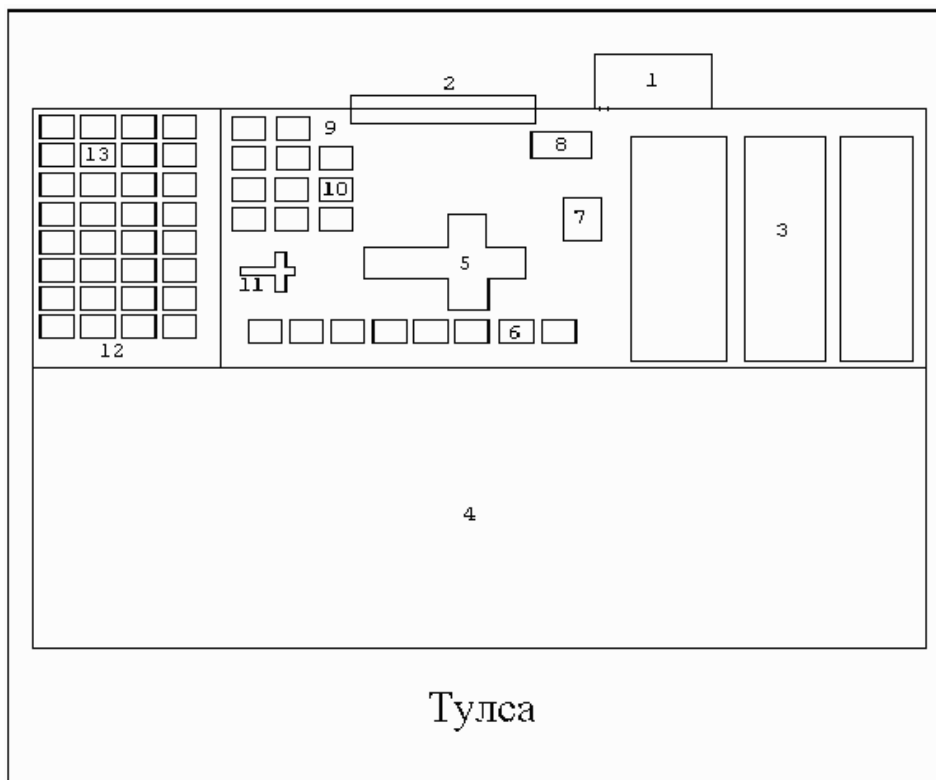
2. Главные ворота – Эти массивная конструкция – главные ворота в Тулсу, не открывавшиеся уже много лет. Основные дела проходят через большое количество маленьких ворот по периметру всего города – фермерские ворота, ковбойские ворота, торговые ворота и ворота путешественников.

3. Фермерская зона – Место, где выращивается еда для Тулсы. Оно равномерно поделено на поля пшеницы и кукурузы, а также загоны браминов и скотобойни.

Эта площадь не особо патрулируется, но здесь никто не может находиться без пропуска.

4. Индустриальная зона – самая большая часть Тулсы. Здесь находится дюжина заводов, выпускающих одежду, пули и прочие полезные вещи. Эта площадь сильно охраняется военными патрулями и никто в ней не может находиться без специального пропуска.

и
с
или
из



5. Собор Верующих – Безусловно самое большое богато украшенное здание в городе, Собор Верующих это смесь старой готической архитектуры и безвкусного декоративного искусства конца 20 века. Это громадное бетонное здание застекленными окнами. Каждый проем содержит витраж со сценами войны происходящего позже. Внутри собор может легко собрать 10000 человек, и имеет гигантский телевизионный экран, на котором изображается один проповедующих Старейшин. Собор обычно закрыт, если ничего не происходит.

6. Офисы старейшин – Офисы Старейшин и церковного духовенства

находятся в приземистых кирпичных домах позади Собора. Каждый дом охраняется постоянно парой охранников, среди которых не может быть посторонних людей.

7. Церковь святого Пата Евангелиста – Названа в честь Пата Робертсона, известного телевизионного Евангелиста. Церковь управляется молодым, но болезненно выглядящим человеком – отцом Тимом. Отец Тим негоден верховному духовенству, т.к. полностью не одобряет действия верующих и совершенно искренне проповедует свою веру. Для подробной информации об отце Тиме, смотри [список НИП](#).

8. Офис приемов – Офис приемов это переделанный полу трейлер, находящийся сразу после главных ворот. Это место, где для жителей и внешних выписываются пропуска. Офис управляется нагловатым, бюрократичным молодым человеком – Джейком. Основная причина, по которой он был нанят на работу - любит только сорить вокруг себя бумагой и больше ничего.

Джейк (x1) ОЖ: 30 СУ: 3 СП: 30% КБ: 20 Лёгкое Оружие: 47% Оружие: «Пустынный орёл» .44 (В: 5 фнт. Пвр: +10 Длн: 19 ОД Н: 5 П: 6 О: н/д, .44 СЦТ (x20) (1d8).

9. Магазины –Эти магазины не продают ничего полезного, если, конечно, вам не нужны одежда, обувь и игрушки. В Тулсе запрещено продавать оружие, значит его придется искать где-нибудь в другом месте.

10. Производственные товары Рика – Этот магазин подчиняется Верующим, специально для того, чтобы Внешние могли здесь затовариваться между своими путешествиями. Рик молодой человек, призванный Верующими, а потому не впускающий в свой магазин никого, кто не надел крест церкви Св. Пата либо Св. Джерри. Цены на товары здесь выше реальных на 50%.

Производственные товары Рика – Противоядие (x2), Стимпак (x10), Световая шашка (flare) (x5), Лопата (x2), Кожаная куртка (x3), Кожаная броня (x2)

11. Церковь Святого Джерри Праведника – Церковь Св. Джерри названа в честь преподобного Джерри Фалвела, мученика проповедника, жившего в 20-м веке. Она управляется из Собора и часто используется как база для миссионерских операций в другие города. Поэтому церковь часто бывает закрытой во время проповедей и миссионерских дискуссий.

12. Жилая зона – Ряды одинаковых домиков образуют улицы жилой зоны, где живет примерно 40000 жителей. Здесь можно везде увидеть детей, так как Верующие поощряют наибольшее количество детей, насколько это возможно для создания собственной армии, способной возродить бывшее могущество Америки. Здесь очень много патрулей, и только люди имеющие пропуск или серебряные кресты на шее пропускаются сюда.

13. Дом Марии Дотсон – Дом, выглядящий как остальные - №1323 по линии Кристофер – то место, где живет Мария Дотсон. Так как Мария принимает активное участие во многих церковных службах, то любой прохожий может указать вам ее адрес. Для полной информации о Марии Дотсон смотрите [список НИП](#).

Дом Марии

Попасть в этот домик довольно легко; сначала надо получить пропуск в жилую зону в офисе приемов. Этот бесплатный пропуск действует всего 24 часа, также Джейку свойственно затягивать процесс получения пропуска до недель (но можно дать 10 монет с каждого члена команды). В-общем, Джейк был подкуплен и группа получила пропуск в жилую зону. В поле зрения персонажей всегда находятся несколько охранников, вооруженных тяжелыми пулеметами. Их всегда столько, что группа не сможет с ними справиться. Один из них попросит предъявить пропуск для «идентификации». Так что этому охраннику придется отдать 10 монет для возвращения пропуска.

Как только герои узнали адрес Марии, получили пропуск и поговорили с охраной, то они оказываются перед дверью дома. Прочитайте следующее:

Ваш стук разносится по округе. Недалеко вы слышите детский плач и лай собаки. Вонь невымытых людей особенно чувствуется в этой части города, словно это запах мусора.

После некоторого времени дверь открылась и вы увидели лицо женщины, всматривающегося в вас из-за цепочки. «Чем могу помочь?»

Если герои покажут письмо от мэра Дотсона из Спрингфилда, то она снимет цепочку и возьмет письмо. Прочитайте следующее:

«Простите, иногда я бываю слишком осторожной». Мария с большим удовольствием сняла с себя крест и ее длинные волосы спали на цепь. Она выругалась, но вы увидели в ней глубоко интеллигентную и обаятельную женщину. Мария бросила крест на стол и произнесла: «Глупая вещь. С ней хуже, чем в аду. Итак, у вас для меня письмо?»

Герои должны отдать ей письмо. Мария поблагодарила и сказала, что напишет ответ через 5 – 6 дней, и вы можете придти за ним в любое время после этого. На вопрос о том, почему потребуется так много времени, она ответит, что слишком занята и ей тяжело выкроить много времени на написание чего-либо.

Мария также расскажет о том, что они могут попытаться найти работу на это время, т.к. Тулса довольно скучный город и не следует привлекать к себе много внимания.

Окончание приключения

Это то место, где Приключение заканчивается. Полная версия приключения «Много лиц, Одна маска» доступна для скачивания на сайте www.iamapsycho.com. Также, естественно, ИМ может использовать имеющийся пример для создания своего собственного Приключения.

Список НИП

Мэр Джон Дотсон

Мэр Дотсон - большая загадка; он - уличный пострел, который стал таким успешным вором и шарлатаном, что решил пробовать себя в законном бизнесе. Находя это занятие успешным, особенно после превращения Спрингфилда в его собственную частную империю, Дотсон начинает понимать как далеко его власть может зайти. Он начинает плести интриги, пытаясь впутать Истинно Верующих с юга во внутреннюю борьбу так, чтобы он мог объединить их силы и в конечном счете подчинить их себе. Дотсон никогда не нападал бы на Тулсу, но его деловые партнеры будут более чем счастливы войти в рынок, разрушить местную экономику, и затем установить Дотсона как Спасителя, чтобы вывести несчастных людей из борьбы внутри Церкви, повернувшейся против них самих и разрушившей экономику. Дотсон чрезвычайно проницателен и ожидает заговоры против него; если он не может доверять человеку, то это человек обычно исчезает вскоре после того, как перестает быть полезным.

Джереми Водитель Караванов

Джереми, или "просто Джереми," является одним из друзей Дотсона со времен их жизни на улицах. Джереми немного обеспокоен тем, насколько Дотсон стал в последнее время голоде властью, но продолжает поддерживать старого друга, вероятно и из опасения и из дружбы. Джереми – пользуется большим доверием у

Дотсона, и в дополнение к пергону личного стада Дотсона к скотобойням в Тулсе, более или менее отвечает за Пастбище браминов в Спрингфилде. Он искренне заботится о персонажах и все остальных, находящихся под его контролем, и видит себя как человека, имеющего очень большую удачу и могущего помочь другим, менее удачным чем он сам.

Мария Дотсон

Мария Дотсон в действительности не сестра мэра Дотсона, конечно - помимо почти 30-летней разницы в возрасте, они вообще не связаны друг с другом. Мария Дотсон - одна из лояльных лейтенантов мэра из тех, кто действует в Тулсе. Она постоянно снабжала его информацией относительно всего, начиная от Церковных действий, до расписания передвижения патрулей охраны, и Дотсон лился над этими данными, анализируя их для образцов и слабости, пробуя думать, как лучше всего использовать ограниченные средства в Тулсе. Мария, в свою очередь, организовала группу "сопротивления" непосредственно в Тулсе - задавание вопросов людям о религии Верующих, вопросы, на которые никто не может ответить. Конечно, она не руководит группой вообще - просто установка семян сомнения во многих людях, достаточна для того чтобы они начинают мобилизоваться самостоятельно. Пока, благодаря удаче или мастерству, Мария еще не привлекла внимание Старейшин.

Отец Тим Джиббон

Отец Тим, недавно назначенный министр Церкви Святого Пэта, - один из действительно набожных священников Тулсы. Поднятый от молодого возраста в духовенстве, Отец Тим любит то, что он делает - обеспечение Библейского Слова Истинно Верующих любому, кто не благословился достаточно, чтобы услышать Это. Он прибыл из длинной линии проповедников, люди, которые могли проследить их корни в фундаменталистских церквях, которые засоряли Тулсу перед войной. Его отец - один из Старейшин, его мать - лидер большой женской группы. Тим верит во многие из идеалов Истинно Верующих: Иисус пострадал для каждого, Иисус хотел, чтобы люди сделали их собственные жизни на Земле лучше. Его незнание реальной природы Верующих может быть самоналожено; он имел сомнения прежде, и если бы столкнулся с любым веским доказательством, Отец Тим наиболее вероятно признал многое. Прежде всего, Отец Тим заботится о помощи другим людям, и чувствует в сердце, что он делает это лучшим возможным способом